Digital Signage Software für Ihr Display

Benutzerhandbuch

Version 1.7.6 - Stand vom 08.10.2015

Inhaltsverzeichnis

1 Einführung ... 3
2 Systemvoraussetzungen ... 4
3 Installation ... 5
4 Einrichtung und Benutzung ... 7
4.1 DSshow starten ... 7
4.2 Neues Projekt anlegen, öffnen und speichern ... 10
4.3 Präsentation gestalten ... 11
4.4 Interaktive Touch-Anwendung erstellen ... 17
4.5 Zeitgesteuerte Inhalte anlegen und verwalten ... 24
4.6 Projekt archivieren ... 25
4.7 DSshow auf einen Player-PC einrichten ... 27
4.8 DSshow im Netzwerk einrichten ... 28
4.9 Verwendung mehrerer Displays an einem Player-PC ... 31
4.10 Player-PC automatisch hoch- und herunterfahren ... 34
4.11 DSshow lizenzieren ... 35
5 Designer ... 38
5.1 Übersicht ... 38
5.2 Display-Bereich ... 39
5.3 Seitenverwaltung ... 41
5.4 Seiten- und Elementeigenschaften ... 42
5.4.1 Eigenschaftsfenster ... 42
5.4.2 Eigenschaften für Seiten ... 43
5.4.3 Eigenschaften für Darstellungselemente ... 45
5.5 Darstellungselemente ... 46
5.5.1 Text ... 46
5.5.2 Bild ... 49
5.5.3 Bildershow ... 52
5.5.4 Videoplayer ... 55
5.5.5 Webbrowser ... 61
5.5.6 Flashplayer ... 68
5.5.7 Text Scroller ... 70
5.5.8 RSS-Reader ... 74
5.5.9 App Player ... 79
5.5.10 PDF Viewer ... 89
5.5.11 PowerPoint Viewer ... 93
5.5.12 Word Viewer ... 96

5.5.13 Excel Viewer 98
5.5.14 Dokument Viewer 100
5.5.15 Button 103
5.5.16 Fahrzeugpräsentation (DScars) 110
5.5.17 Uhrzeit 114
5.5.18 Wetter 119
5.5.19 QR-Code 124
5.5.20 Touch Slider 127
5.6 Weitere Dokument-Einstellungen 130
5.6.1 Automatischer Seitenwechsel bei Inaktivität 130
5.6.2 Bildschirmschoner 131
6 Kalender 132
6.1 Übersicht 132
6.2 Termine anlegen und bearbeiten 134
6.3 Terminserien anlegen und bearbeiten 135
7 Einstellungen 137
7.1 Übersicht 137
7.2 Starten von DSshow 138
7.3 Sicherheit 139
7.3.1 Präsentation beenden über Tastatur oder Schließen-Button 139
7.3.2 Administratorpasswort einstellen 140
7.3.3 Windows-Funktionen ein- und ausschalten 141
7.4 Displays / Player-PC verwalten 142
7.5 DSshow Monitoring 144
7.6 Proxy-Server 145
7.7 Sprachauswahl 146
7.8 Fehlerberichte 147
8 Weitere Einstellungen 148
8.1 Fernwartung eines Player-PC 148
8.2 Kommandozeilenparameter 149
9 Hilfe und Support 150

1 Einführung

DSshow ist eine Digital Signage Software, die es Ihnen ermöglicht, beliebige Inhalte wie Texte, Bilder, Videos, Webseiten, RSS-Feeds, Wetter, u.v.m. auf Ihrem Display darzustellen. Dabei können Sie die Aufteilung und Anzeige der Inhalte völlig frei gestalten.

Auch das Erstellen von interaktiven Anwendungen in DSshow ist möglich. So können Sie beispielsweise Buttons einbinden, mit denen Videos, Webseiten, usw. angesteuert werden können oder Sie erstellen einen Webbrowser, mit dem Sie das Surfen auf Webseiten ermöglichen.

Über den in DSshow eingebetteten Kalender können Sie Termine oder Terminserien festlegen, an denen bestimmte Inhalte wie z.B. ein Begrüßungstext oder ein Video zeitgesteuert dargestellt werden.

Durch die Netzwerkfähigkeit von DSshow können Sie Ihre Präsentation auch aus der Ferne, also über das lokale Netzwerk oder das Internet bearbeiten und steuern. Legen Sie hierzu einfach Ihr DSshow-Projekt auf ein Netzlaufwerk oder in das Verzeichnis eines Synchronisationstool wie Dropbox oder TeamDrive ab und bearbeiten es bequem von Ihrem Arbeitsplatz-PC aus.

Der Erwerb einer DSshow-Lizenz ist lediglich für den Player-PC notwendig. Dabei benötigen Sie eine Lizenz pro Player-PC. Auch wenn Sie DSshow mehrfach auf einem Player-PC ausführen (z.B. zum Darstellen mehrerer Präsentationen im Multimonitor-Betrieb), benötigen Sie lediglich eine Lizenz. Für das Bearbeiten der DSshow-Präsentation auf Ihrem Arbeitsplatz-PC wird keine Lizenz benötigt, d.h. die Installation von DSshow dort ist völlig kostenfrei.

2 Systemvoraussetzungen

DSshow ist eine x86-kompatible Anwendung, die auf einem PC mit dem Betriebssystem Microsoft Windows (32 oder 64 Bit) ausgeführt werden kann.

Für die erfolgreiche Ausführung von DSshow werden folgende Anforderungen an das System gestellt:

Betriebssystem

- Windows Vista (32 oder 64 Bit mit neuestem Service Pack)
- Windows 7 (32 oder 64 Bit mit neuestem Service Pack)
- Windows 8 oder 8.1 (32 oder 64 Bit mit neuestem Service Pack)
- Windows 10 (32 oder 64 Bit)

Hardware

Die Hardware-Anforderungen sind davon abhängig, was Sie präsentieren wollen. Möchten Sie beispielswiese Videos oder Flash-Animationen in HD darstellen, benötigen Sie bereits eine CPU mit Core i3 (oder vergleichbar) und einer Grafikkarte mit eigenem Grafikspeicher. Für einfache Bilder, Texte oder Webseiten reicht bereits ein Mini-PC mit Atom-Prozessor und einer Onboard-Grafikkarte.

Minimale Systemvoraussetzungen:

- CPU ab 1 GHz
- 1GB RAM
- Mind. 100MB freier Festplattenspeicherplatz
- Grafikkarte (DirectX 9.0c kompatibel)

Empfohlene Systemvoraussetzungen:

- CPU Core i3 (oder ähnlich)
- 4GB RAM
- Mind. 100MB freier Festplattenspeicherplatz
- Grafikkarte mit eigenem Grafik-RAM (DirectX 9.0c kompatibel)

Bitte beachten Sie, dass für hochkant verbaute Displays der Grafiktreiber die Ausgabe entsprechend der Einbaulage drehen kann.

Weitere Voraussetzungen

- Administratorrechte für die Installation von DSshow
- Weitere Hinweise in den Installationshinweisen (siehe DSshow starten)
- Ggf. eine Internetverbindung zur Ausführung bestimmter Darstellungselemente (z.B. RSS-Reader, Wetter, Fahrzeugpräsentation)

3 Installation

Im Folgenden wird Schritt für Schritt die Installation von DSshow erläutert. Bitte beachten Sie, dass Sie für die erfolgreiche Installation Administratorrechte unter Windows benötigen.

1. Führen Sie das Installationsprogramm „setup_dsshow.exe“ aus. Falls Ihnen dieses nicht vorliegen sollte, können Sie das Setup mit der aktuellen Version von DSshow auch unter http://www.dsshow.de/download herunterladen.

2. Es erscheint nun folgendes Dialogfenster für die Sprachauswahl:

   Sollte hier eine Fehlermeldung erscheinen, dass DSshow bereits in der gleichen oder neueren Version installiert ist, ist die Installation nicht notwendig. Möchten Sie DSshow dennoch erneut installieren, führen Sie bitte vorher die Deinstallation der bei Ihnen installierten Version durch, indem Sie den Punkt „Deinstallation von DSshow“ im Windows-Startmenü ausführen oder DSshow über „Programme und Funktionen“ in der Windows-Systemsteuerung deinstallieren.

3. Wählen Sie nun die gewünschte Sprache aus und bestätigen Sie mit „Ok“. Die Sprache können Sie später auch in den DSshow-Einstellungen nachträglich ändern.

4. Es erscheint nun folgendes Dialogfenster:

DSshow Setup
Willkommen beim Setup Assistenten von DSshow
Der Setup Assistent wird DSshow auf Ihrem Computer installieren. Klicken Sie auf Weiter, um fortzufahren oder schließen Sie das Fenster, um den Assistenten zu beenden.
Weiter >

5. Klicken Sie auf „Weiter“, um nun Schritt für Schritt die Installation von DSshow durchzuführen. Bitte beachten Sie dabei die Hinweise während der Installation.

6. Nach erfolgreicher Installation erscheint abschließend folgendes Dialogfenster:

7. Klicken Sie nun auf „DSshow starten“, um DSshow jetzt zu starten oder auf „Schließen“, um DSshow zu einem späteren Zeitpunkt auszuführen.

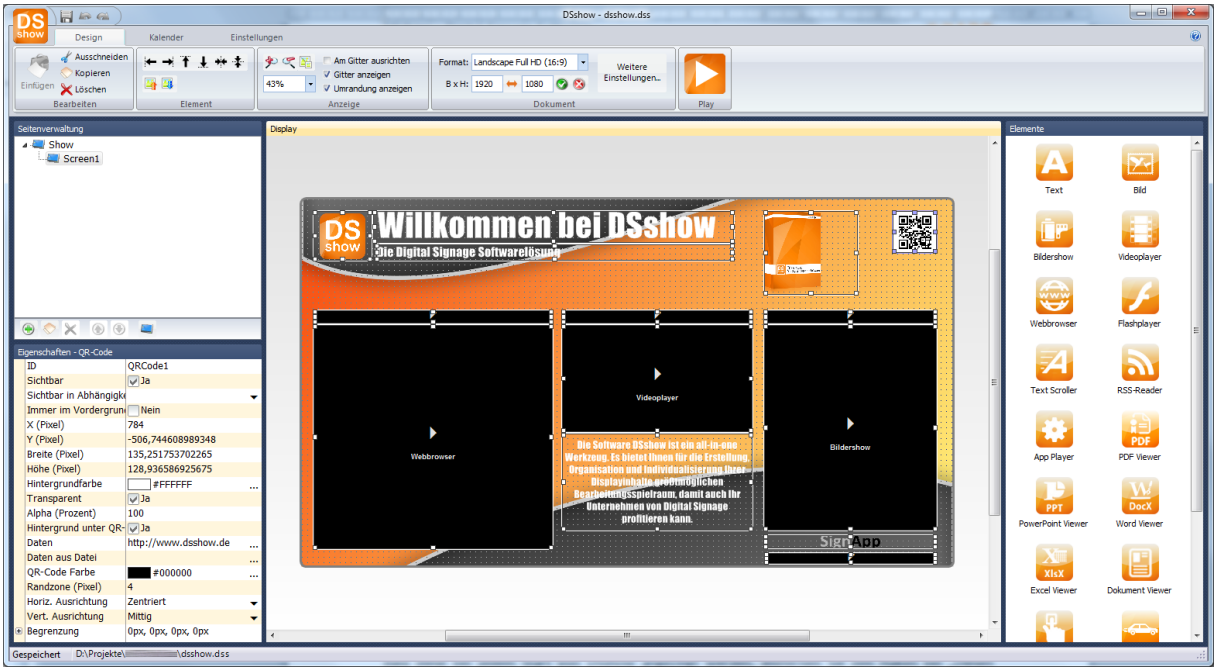
8. Im Startmenü und auf dem Desktop in Windows wurden Icons für DSshow erstellt. Über diese können Sie DSshow jederzeit starten.

Falls Sie DSshow deinstallieren möchten, können Sie dies über den Punkt „Deinstallation von DSshow“ im Startmenü oder über „Programme und Funktionen“ in der Windows-Systemsteuerung durchführen.

4 Einrichtung und Benutzung

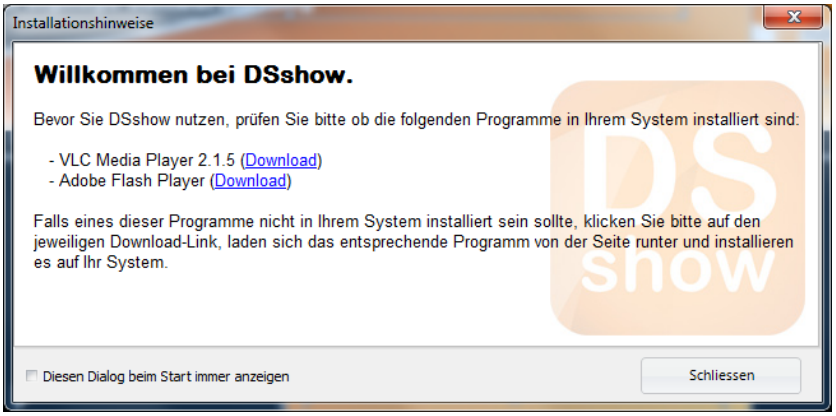
4.1 DSshow starten

Nach erfolgreicher Installation wurden im Windows-Startmenü und auf dem Desktop Icons zum Starten von DSshow angelegt. Führen Sie einen Doppelklick auf das DSshow-Icon durch, um DSshow zu starten.



Nach dem Start werden Installationshinweise und Beispielprojekte angezeigt. Falls Sie nicht möchten, dass diese bei jedem Start von DSshow angezeigt werden, entfernen Sie den Haken bei „Diesen Dialog beim Start anzeigen“.

In den Installationshinweisen werden Programme von Drittherstellern aufgeführt, welche die Darstellungsmöglichkeiten von DSshow erweitern. Die Installation der Programme ist für die Ausführung von DSshow aber **nicht** erforderlich. Bitte beachten Sie auch die Hinweise in den Darstellungselementen PowerPoint Viewer, Word Viewer und Excel Viewer.

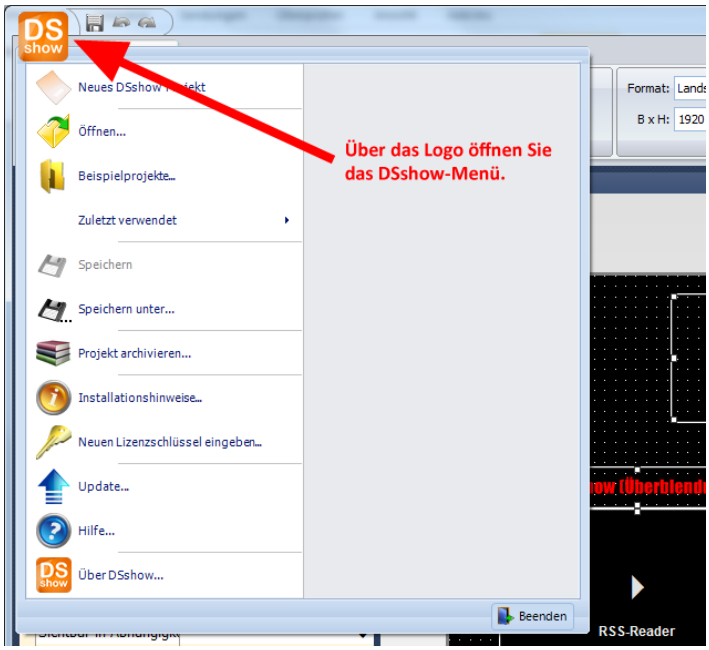

Installationshinweise
Willkommen bei DSshow.
Bevor Sie DSshow nutzen, prüfen Sie bitte ob die folgenden Programme in Ihrem System installiert sind:
- VLC Media Player 2.1.5 (Download)
- Adobe Flash Player (Download)
Falls eines dieser Programme nicht in Ihrem System installiert sein sollte, klicken Sie bitte auf den jeweiligen Download-Link, laden sich das entsprechende Programm von der Seite runter und installieren es auf Ihr System.
Diesen Dialog beim Start immer anzeigen
Schliessen

4. Einrichtung und Benutzung

Bei der Installation von DSshow werden auch einige Beispielprojekte angelegt, welche verschiedene Funktionen von DSshow demonstrieren.

Klicken Sie auf eines der Projekte, um es in DSshow zu öffnen. Über die Pfeil-Buttons in den unteren Ecken können Sie auch weitere Beispielprojekte auswählen. Die Installationshinweise und die Beispielprojekte können Sie jederzeit über die entsprechenden Menü-Punkte im DSshow-Menü öffnen.

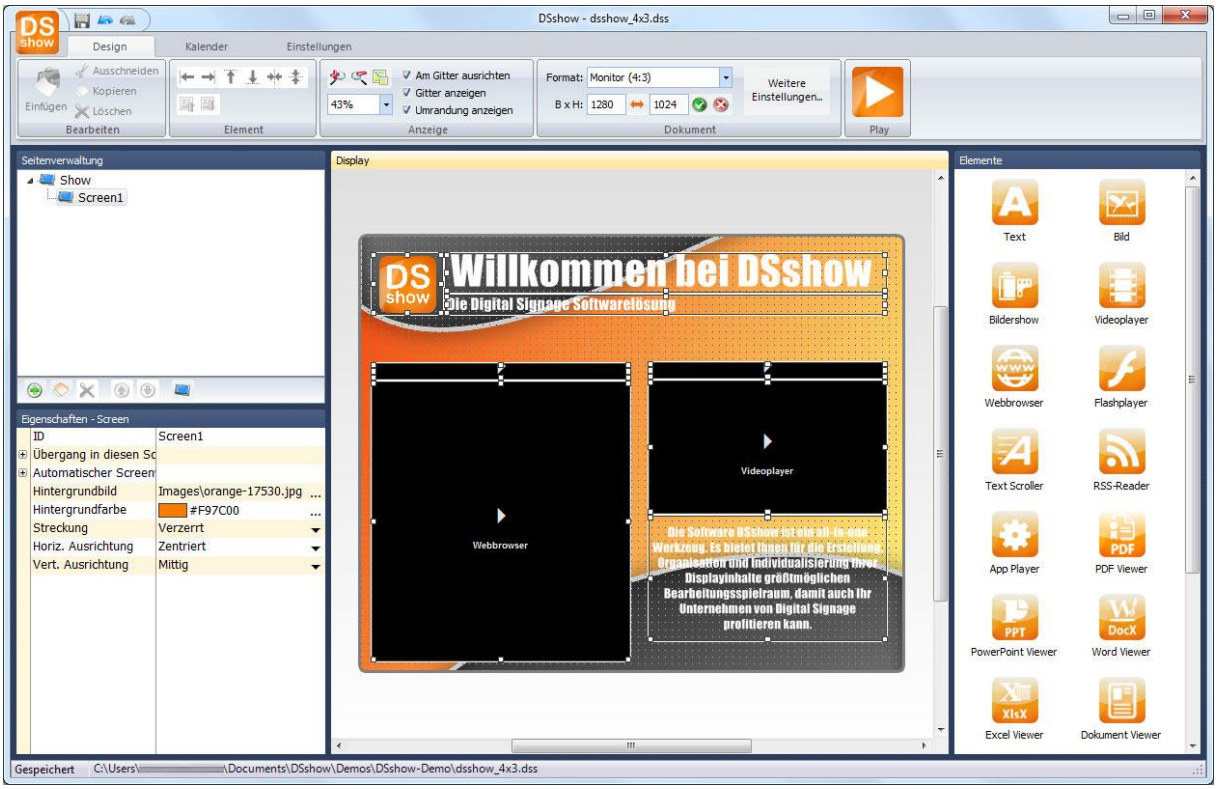
Das DSshow-Menü öffnen Sie, indem Sie auf das DSshow-Logo im Hauptfenster oben links anklicken:



Über das Menü können Sie neue Projekte anlegen, vorhandene öffnen bzw. speichern, Projekte archivieren, usw.

4. Einrichtung und Benutzung

Der folgende Screenshot zeigt den Bearbeitungsmodus von DSshow. Über diesen erstellen Sie Ihre Präsentation und nehmen Einstellungen für die Ausführung von DSshow vor.

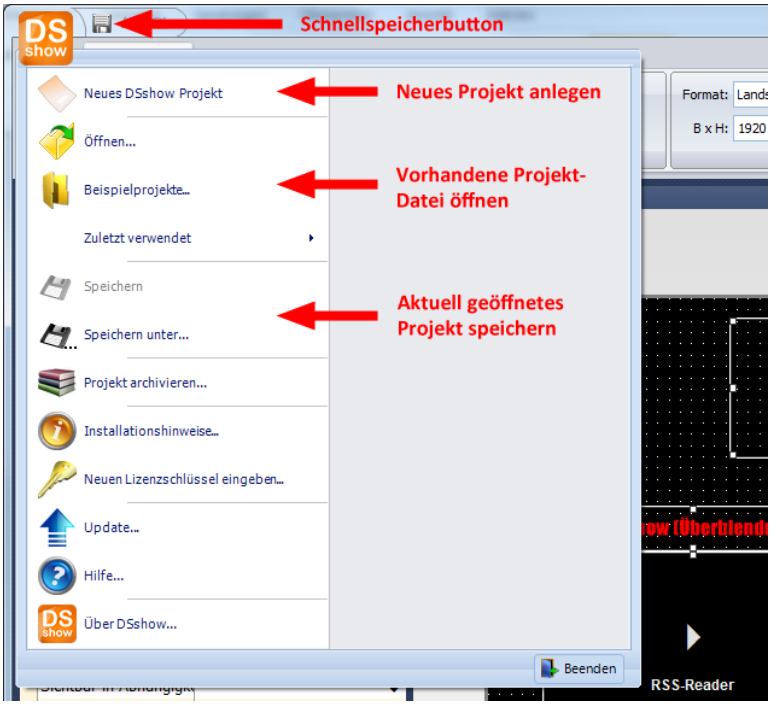


DSshow ist Player- und Bearbeitungssoftware in einem. Über den orangen Play-Button ganz rechts im Menü-Band starten Sie die Präsentation (Play-Modus). Beenden können Sie diese wieder durch Betätigung der Escape-Taste (bzw. der Taste, welche Sie in den Einstellungen hierfür hinterlegt haben, siehe auch Präsentation beenden über Tastatur oder Schließen-Button).

In den folgenden Abschnitten wird Schritt für Schritt erklärt, wie Sie ein Projekt anlegen, Ihre Präsentation gestalten und den Player-PC für den Betrieb am Display und im Netzwerk einrichten.

4.2 Neues Projekt anlegen, öffnen und speichern

Um ein neues Projekt anzulegen, bzw. ein vorhandenes zu öffnen, klicken Sie auf das DSshow-Logo im Hauptfenster oben links. Es erscheint das DSshow-Menü:



Klicken Sie nun auf „Neues DSshow Projekt“, um ein neues und leeres Projekt anzulegen. Klicken Sie dann auf „Speichern unter…“, um das Projekt auf Ihrem PC, auf einem Netzlaufwerk, o.ä. abzuspeichern. Wir empfehlen Ihnen, für das Projekt einen eigenen Ordner anzulegen und dort die Projektdatei zu speichern. In diesen Ordner können Sie später auch Dokumente wie Bilder, Videos, etc. ablegen.

Alle Dokumente wie Bilder, Videos, usw., die Sie in Ihre Präsentation einbinden, werden nicht direkt in der Projektdatei gespeichert. Stattdessen wird der Pfad und Dateiname des Dokumentes im Projekt abgelegt. Wenn Sie die Dokumente in den Projektordner (oder Unterordner) ablegen, verwendet DSshow für diese relative Pfadangaben. Dies hat den Vorteil, dass andere Player-PC im Netzwerk unabhängig von der Laufwerksangabe immer vollen Zugriff auf das Projekt und die dazugehören Dokumente haben. Sollten Sie Dokumente außerhalb Ihres Projektordners einbinden, verwendet DSshow für diese absolute Pfadangaben.

Sie können Ihr Projekt von DSshow auch so umwandeln lassen, dass darin nur relative Pfadangaben enthalten sind. Verwenden Sie hierzu die Funktion zum Archivieren eines Projektes.

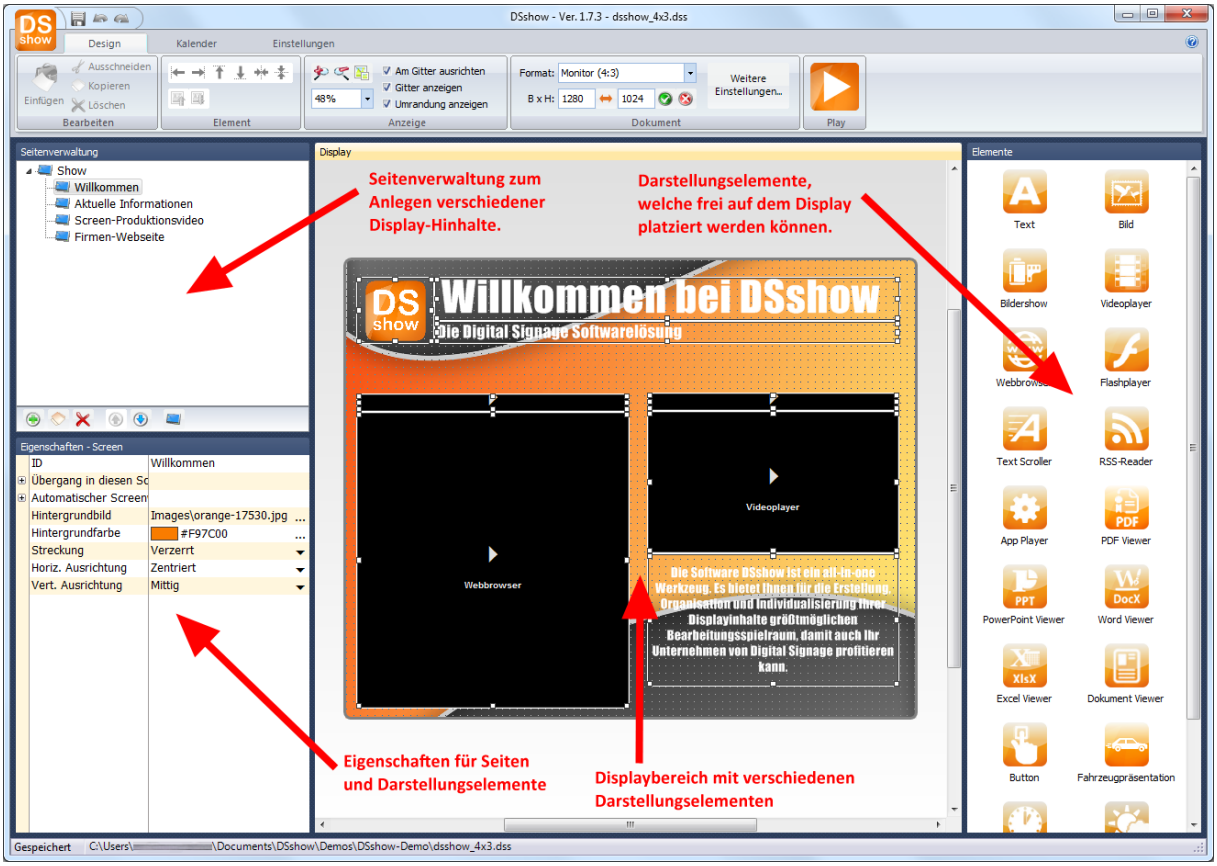
DSshow öffnet beim Starten immer die zuletzt geöffnete Projektdatei. Über die Kommandozeile können Sie DSshow aber auch mit einer anderen Projektdatei starten:

```
dsshow.exe "Pfad + Dateiname"
```

Weitere Informationen hierzu finden Sie auch unter Kommandozeilenparameter.

4.3 Präsentation gestalten

Über den Hauptreiter „Designer“ können Sie Ihre Präsentation gestalten. Der Bereich ist in verschiedene Fenster aufgeteilt, über den Sie die Darstellung auf Ihrem Display festlegen können.


Seitenverwaltung zum Anlegen verschiedener Display-Hinhalte.
Darstellungselemente, welche frei auf dem Display platziert werden können.
Eigenschaften für Seiten und Darstellungselemente
Displaybereich mit verschiedenen Darstellungselementen
Willkommen bei DSshow
Die Digital Signage Softwarelösung
Webbrowser
Videoplayer

In dem Bereich „Display“ bestimmen Sie, was auf Ihrem Display angezeigt wird. Sie können hier beliebig viele und unterschiedliche Darstellungselemente völlig frei in Größe und Position platzieren.

Neue Darstellungselemente legen Sie an, indem Sie das entsprechende Symbol aus dem „Elemente“-Bereich mit der Maus in den „Display“-Bereich ziehen.

Über die Seitenverwaltung können Sie mehrere Seiten mit unterschiedlichen Display-Inhalten anlegen, die Sie z.B. zeitgesteuert über den Kalender anzeigen können.

Die Eigenschaften für Darstellungselemente und Seiten können Sie im Bereich „Eigenschaften“ festlegen. Klicken Sie hierzu auf das gewünschte Darstellungselement, um dessen Eigenschaften im Eigenschaftsfenster anzuzeigen. Die Eigenschaften für die Seite können Sie anzeigen, indem Sie mit der Maus auf einen freien Bereich im „Display“-Bereich klicken.

Alle Darstellungselemente und dessen Eigenschaften werden unter Darstellungselemente genauer erläutert. Die Seiteneigenschaften werden unter Eigenschaften für Seiten beschrieben.

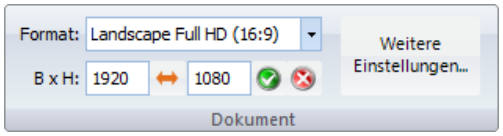
4. Einrichtung und Benutzung

Im Folgenden wird an einem Beispiel Schritt für Schritt das Erstellen einer Präsentation beschrieben:

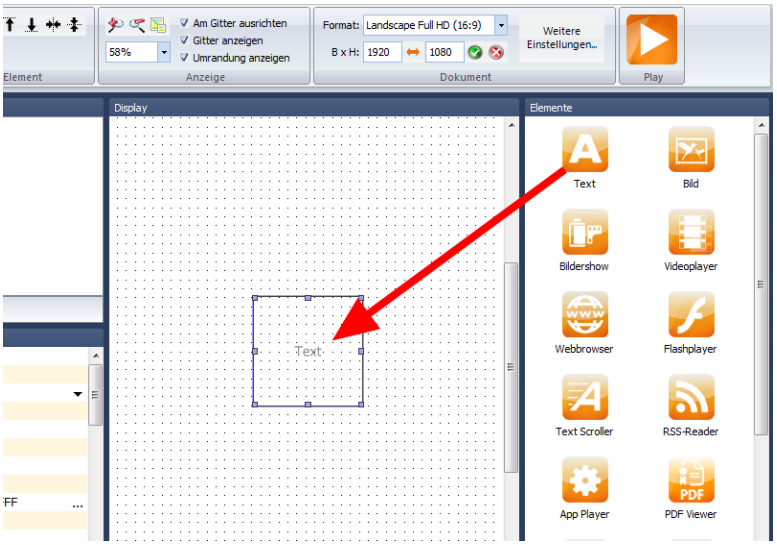
1. Legen Sie ein neues DSshow-Projekt an, indem Sie auf das DSshow-Logo oben links klicken und im Menü den Punkt „Neues DSshow Projekt“ auswählen.

2. Legen Sie unter Windows einen neuen Ordner für Ihre Präsentation an und speichern dort das Projekt ab, indem Sie auf das DSshow-Logo oben links klicken und im Menü den Punkt „Speichern unter…“ auswählen.

3. Wechseln Sie in den Hauptreiter „Design“ und legen das Displayformat im Menü-Band „Dokument“ fest. Wählen Sie hierzu in der Dropdown-Liste „Format“ das passende Display aus oder geben Sie die entsprechende Auflösung (Breite x Höhe) ein und bestätigen Sie dies mit dem grünen Bestätigungsbutton.



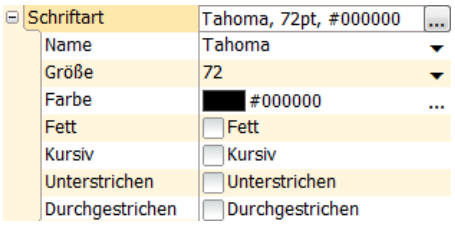
4. Ziehen Sie nun mit der Maus das Text-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.



5. Klicken Sie das Element an, so dass deren Eigenschaften im Eigenschaftsfenster dargestellt werden.

6. Ändern Sie dort den Text über die Eigenschaft „Text“ in z.B. „Willkommen“ ab. Verwenden Sie hierzu den Button „…“, um den Text zu bearbeiten.

7. Ändern Sie die Schriftgröße und Schriftfarbe, indem Sie in der Eigenschaft „Schriftart“ entweder auf den Button „…“ klicken oder diese direkt in den darunterliegenden Eigenschaften bearbeiten. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf.



8. Verschieben Sie das Text-Element im Display-Bereich an die gewünschte Stelle und ändern Sie dessen Größe, indem Sie mit der Maus an den Ecken des Elements ziehen.

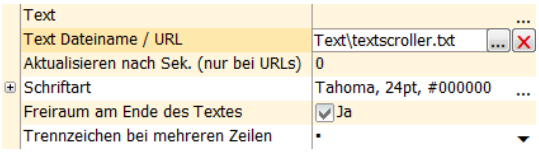
9. Legen Sie nun weitere Text-Elemente an und positionieren diese unterschiedlich auf dem Display. Schauen Sie sich auch die weiteren Eigenschaften des Elements an. Das Text-Element und dessen Eigenschaften werden unter Text genauer beschrieben.

10. Ziehen Sie nun mit der Maus das Bild-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.

11. Tragen Sie in die Eigenschaft „Bild Dateiname / URL“ den Dateinamen oder die URL eines beliebigen Bildes ein, welches Sie darstellen möchten. Verwenden Sie den Button „…“, um das Bild über den Öffnen-Dialog auszuwählen. Wir empfehlen das Bild in einen Unterordner (z.B. Bilder) in Ihrem Projektverzeichnis zu kopieren, damit die Pfadangabe in DSshow relativ ist und somit das Verschieben Ihres gesamten Projektverzeichnisses ermöglicht wird.

12. Legen Sie weitere Bild-Elemente an und positionieren diese unterschiedlich auf dem Display. Das Bild-Element und dessen Eigenschaften werden unter Bild genauer beschrieben.

13. Ziehen Sie nun mit der Maus das Text Scroller-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display und ändern den Lauftext, die Schriftart, usw. ähnlich wie beim Text-Element ab. Das Text Scroller-Element und dessen Eigenschaften werden unter Text Scroller genauer beschrieben.

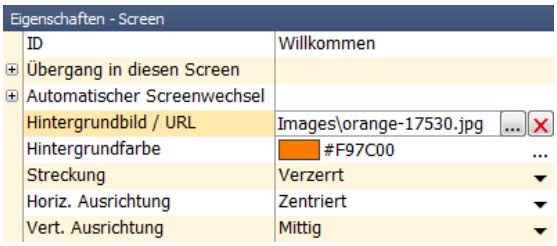


14. Positionieren Sie den Text Scroller so, dass dieser in der vollen Bildschirmbreite dargestellt wird.

15. Starten Sie nun die Präsentation über den orangen Play-Button oben im Menü-Band. Die Darstellungselemente werden nun im Vollbildmodus angezeigt.

16. Beenden Sie die Präsentation wieder, indem Sie die Escape-Taste betätigen (bzw. der Taste, welche Sie in den Einstellungen hierfür hinterlegt haben, siehe auch Präsentation beenden über Tastatur oder Schließen-Button).

17. Klicken Sie im Display in einen leeren Bereich, sodass kein Darstellungselement mehr ausgewählt ist und die Seiteneigenschaften im Eigenschaftsfenster angezeigt werden (die Seiteneigenschaften werden genauer unter Eigenschaften für Seiten beschrieben).



18. Tragen Sie in die Eigenschaft „Hintergrundbild / URL“ den Dateinamen oder die URL eines beliebigen Bildes ein, welchen Sie im Hintergrund darstellen möchten.

19. Ändern Sie die Farbe für den Hintergrund über die Eigenschaft „Hintergrundfarbe“. Klicken Sie hierzu auf den Button „…“, um das Dialogfenster zur Einstellung der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie auch die Farbe direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben.

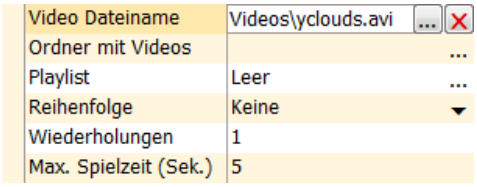
20. Starten Sie nun die Präsentation über den orangen Play-Button. Es sollte nun das Hintergrundbild bzw. die Hintergrundfarbe mit dargestellt werden. Beenden Sie die Präsentation wieder.

21. Benennen Sie in den Seiteneigenschaften den Namen der Seite in „Willkommen“ um (über die Eigenschaft „ID“).

22. Fügen Sie nun in der Seitenverwaltung über den Button zwei weitere Seiten hinzu und benennen diese „Video“ und „Webseite“.

23. Wählen Sie die Seite „Video“ aus und ziehen Sie nun mit der Maus das Videoplayer-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display. Positionieren Sie das Video so, dass dieses das gesamte Display ausfüllt.

24. Tragen Sie in die Eigenschaft „Video Dateiname“ den Dateinamen eines beliebigen Videos ein, welches Sie darstellen möchten. Auch hier empfehlen wir das Video in einen Unterordner (z.B. Videos) in Ihrem Projektverzeichnis zu kopieren, damit die Pfadangabe in DSshow relativ ist und somit das Verschieben Ihres gesamten Projektverzeichnisses ermöglicht wird.



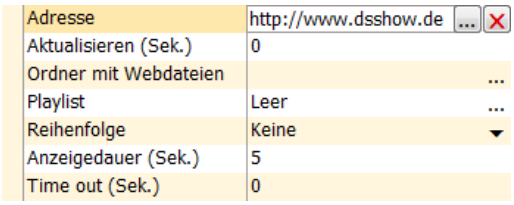
Alternativ können Sie auch mehrere Videos hintereinander abspielen, indem Sie entweder einen Ordner mit Videos angeben oder diese einzeln in die Playlist eintragen.

Auch das Abspielen von Streams über das Netzwerk oder Internet ist möglich. Tragen Sie hierzu anstatt des Dateinamens die entsprechende URL ein. Z.B. können Sie so YouTube-Videos abspielen, indem Sie den YouTube-Link in die Eigenschaft eintragen. Bitte beachten Sie, dass für das Abspielen von YouTube-Videos der VLC Media Player benötigt wird.

Weitere Informationen zum Videoplayer-Element und dessen Eigenschaften finden Sie unter Videoplayer.

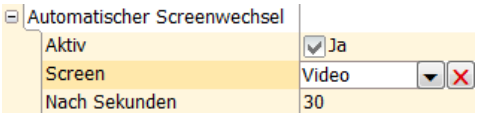
25. Wählen Sie nun die Seite „Webseite“ aus und ziehen Sie nun mit der Maus das Webbrowser-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display. Positionieren Sie den Webbrowser so, dass dieser das gesamte Display ausfüllt.

26. Tragen Sie in die Eigenschaft „Adresse“ eine beliebige URL einer Webseite ein. Das Webbrowser-Element und dessen Eigenschaften werden unter Webbrowser genauer beschrieben.



27. Jetzt sollen alle drei Seiten aus der Seitenverwaltung hintereinander angezeigt werden. Wählen Sie hierzu die Seite „Willkommen“ in der Seitenverwaltung aus und klicken in einen leeren Bereich auf dem Display, um die Seiteneigenschaften im Eigenschaftsfenster anzuzeigen.

28. Klappen Sie die Eigenschaft „Automatischer Screenwechsel“ über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen.



29. Setzen Sie den Haken bei „Aktiv“, wählen in „Screen“ die Seite „Video“ aus und stellen die Zeit, nach welcher der Seitenwechsel durchgeführt werden soll auf 30 Sekunden.

30. Starten Sie nun die Präsentation über den orangen Play-Button. Die Willkommens-Seite wird nun 30 Sekunden lang dargestellt und danach auf die Seite „Video“ gewechselt. Beenden Sie die Präsentation wieder.

31. Führen Sie den obigen Schritt auch für die Seiten „Video“ und „Webseite“ durch. In „Video“ tragen Sie als nächste Seite „Webseite“ ein und in „Webseite“ als nächste Seite wieder „Willkommen“.

32. Starten Sie nun die Präsentation über den orangen Play-Button. Es werden nun nacheinander alle Seiten in einer Endlosschleife dargestellt.

4.4 Interaktive Touch-Anwendung erstellen

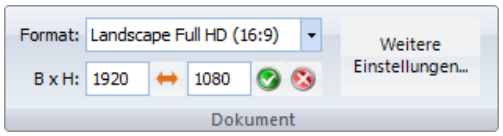
In DSshow können Sie Ihre Präsentation auch interaktiv gestalten und geben dem Nutzer somit die Möglichkeit, mit dieser per Touch, Maus oder Tastatur zu interagieren. Beispielsweise können Sie Buttons einbinden, welche Videos, Webseiten, usw. steuern oder Sie erstellen einen Webbrowser, mit dem das Surfen auf Webseiten ermöglicht wird.

Im Folgenden wird an einem Beispiel Schritt für Schritt das Erstellen einer interaktiven Anwendung beschrieben. Bitte lesen Sie sich hierzu auch vorab den Abschnitt Präsentation gestalten durch, falls Sie diesen übersprungen haben sollten.

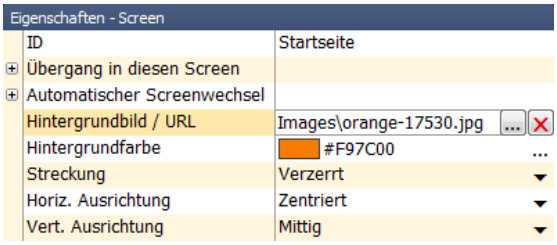
1. Legen Sie ein neues DSshow-Projekt an, indem Sie auf das DSshow-Logo oben links klicken und im Menü den Punkt „Neues DSshow Projekt“ auswählen.

2. Legen Sie unter Windows einen neuen Ordner für Ihre Präsentation an und speichern dort das Projekt ab, indem Sie auf das DSshow-Logo oben links klicken und im Menü den Punkt „Speichern unter…“ auswählen. Wie auch schon im Beispiel unter Präsentation gestalten beschrieben, sollten Sie alle Dokumente wie Bilder, Videos, usw. in den Projektordner ablegen, damit diese im DSshow-Projekt relativ gespeichert werden.

3. Wechseln Sie nun in den Hauptreiter „Design“ und legen das Displayformat im Menü-Band „Dokument“ fest. Wählen Sie hierzu in der Dropdown-Liste „Format“ das passende Display aus oder geben Sie die entsprechende Auflösung (Breite x Höhe) ein und bestätigen Sie dies mit dem grünen Bestätigungsbutton.



4. Klicken Sie im Display in einen leeren Bereich, um die Seiteneigenschaften im Eigenschaftsfenster anzeigen zu lassen.

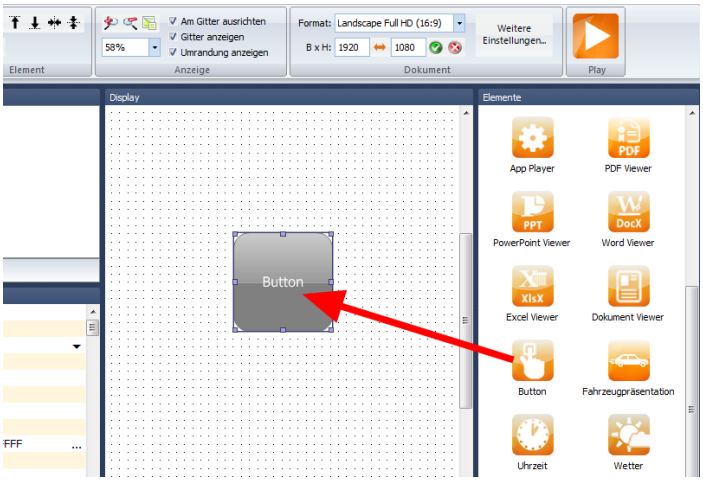


5. Benennen Sie in den Seiteneigenschaften den Namen der Seite in „Startseite“ um (über die Eigenschaft „ID“).

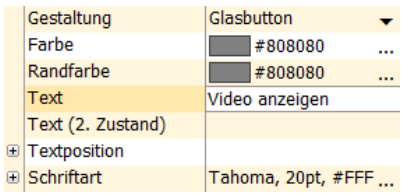
6. Tragen Sie in die Eigenschaft „Hintergrundbild“ den Dateinamen oder die URL eines beliebigen Bildes ein, welchen Sie im Hintergrund darstellen möchten und ändern Sie ggf. die Farbe für den Hintergrund über die Eigenschaft „Hintergrundfarbe“.

7. Fügen Sie nun in der Seitenverwaltung über den Button drei weitere Seiten hinzu und benennen diese „Video“, „Webseite“ und „PDF“.

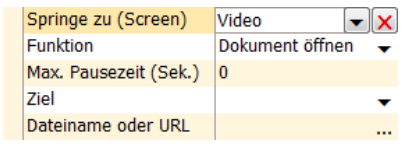
8. Wechseln Sie zur Startseite und ziehen mit der Maus das Button-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.



9. Tragen Sie in der Eigenschaft „Text“ „Video anzeigen“ ein und positionieren den Button z.B. in den oberen Bereich des Displays.



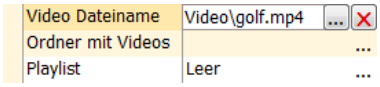
10. Tragen Sie in der Eigenschaft „Springe zu (Screen)“ die Seite „Video“ ein. Dies bewirkt einen Seitenwechsel, wenn der Nutzer den Button per Touch oder Maus betätigt. Das Button-Element und dessen Eigenschaften werden unter Button genauer beschrieben.



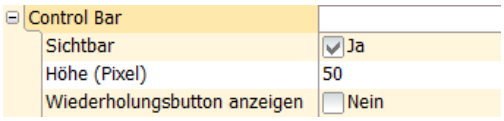
11. Fügen Sie zwei weitere Buttons hinzu. Der erste soll bei Betätigung einen Seitenwechsel auf die Seite „Webseite“ und der zweite auf die Seite „PDF“ durchführen.

12. Wechseln Sie zur Seite „Video“ und ziehen dort mit der Maus das Videoplayer-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display. Positionieren Sie das Video so, dass dieses das gesamte Display ausfüllt.

13. Tragen Sie in die Eigenschaft „Video Dateiname“ den Dateinamen eines beliebigen Videos ein, welches Sie darstellen möchten.



14. Aktivieren Sie die Control Bar, indem Sie die Eigenschaft „Sichtbar“ unterhalb von „Control Bar“ aktivieren. Passen Sie die Höhe der Control Bar über die Eigenschaft „Höhe (Pixel)“ an, so dass diese per Touch bzw. Maus vom Nutzer gut bedienbar ist. Das Videoplayer-Element und dessen Eigenschaften werden unter Videoplayer genauer beschrieben.



15. Fügen Sie einen Button hinzu, über den der Nutzer zurück zur Startseite gelangt. Tragen Sie hierzu in der Eigenschaft „Springe zu (Screen)“ die Seite „Startseite“ und als Text z.B. „Zurück zur Startseite“ ein.

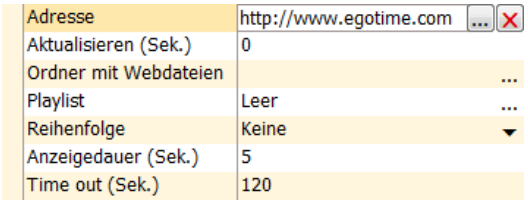
16. Starten Sie nun die Präsentation über den orangen Play-Button oben im Menü-Band und navigieren zur Video-Seite. Probieren Sie die Steuerung des Videos über die Control Bar aus und navigieren zurück zur Startseite.

17. Beenden Sie die Präsentation wieder, indem Sie die Escape-Taste betätigen (bzw. der Taste, welche Sie in den Einstellungen hierfür hinterlegt haben, siehe auch Präsentation beenden über Tastatur oder Schließen-Button).

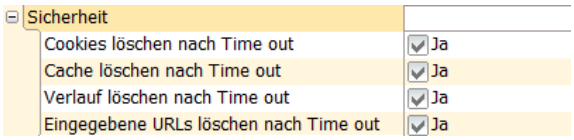
18. Wechseln Sie zur Seite „Webseite“ und ziehen dort mit der Maus das Webbrowser-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display. Positionieren Sie den Webbrowser so, dass dieser das gesamte Display ausfüllt.

19. Fügen Sie einen Button hinzu, über den der Nutzer zurück zur Startseite gelangt. Tragen Sie hierzu in der Eigenschaft „Springe zu (Screen)“ die Seite „Startseite“ und als Text z.B. „Zurück zur Startseite“ ein.

20. Tragen Sie im Webbrowser in die Eigenschaft „Adresse“ eine beliebige URL einer Webseite ein. Setzen Sie die Eigenschaft „Time out (Sek.)“ auf 120 Sekunden. Dies bewirkt, dass wenn mehr als zwei Minuten keine Aktivität mehr vom Nutzer am Webbrowser stattfindet, dieser auf die in der Eigenschaft „Adresse“ eingetragene Webseite zurückkehrt. Das Webbrowser-Element und dessen Eigenschaften werden unter Webbrowser genauer beschrieben.

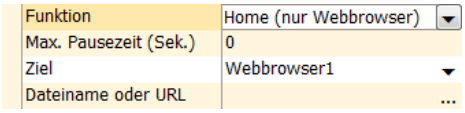


21. Aktivieren Sie die Sicherheitsfunktionen unterhalb der Eigenschaft „Sicherheit“, wenn Ihre Webseite über benutzerspezifische Bereiche wie z.B. einen Login-Bereich oder Warenkorb in einem Onlineshop verfügt. Diese Sicherheitsfunktionen werden immer dann ausgeführt, wenn der Time out erreicht wird.



22. Falls an Ihrem Player-PC keine Tastatur angeschlossen sein sollte, können Sie die virtuelle Tastatur aktivieren, welche auf Ihrer Webseite die Eingabe von Texten ermöglicht.

23. Fügen Sie nun drei weitere Buttons auf der Seite „Webseite“ hinzu und benennen diese „Home“, „Zurück“ und „Vorwärts“. Tragen Sie bei allen drei Buttons in der Eigenschaft „Ziel“ den Webbrowser ein.

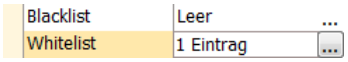


24. Tragen Sie in der Eigenschaft „Funktion“ in den Buttons jeweils folgende Funktion ein:

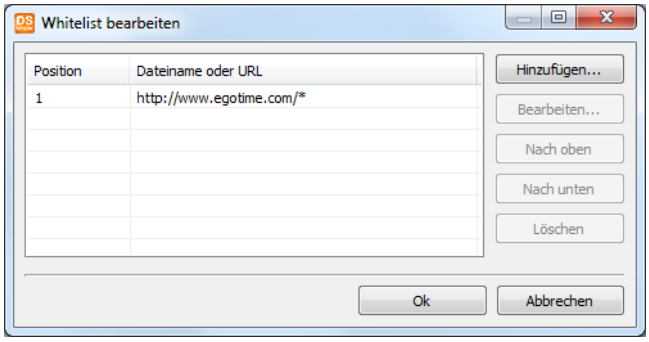
    Button „Home“: Funktion „Home (nur Webbrowser)“
    Button “Zurück”: Funktion “Rückwärts”
    Button “Vorwärts”: Funktion „Vorwärts“

25. Starten Sie nun die Präsentation und navigieren zur Webseite. Surfen Sie auf der Webseite, probieren die gesetzten Features und die Buttons aus. Beenden Sie die Präsentation wieder.

26. Wenn Sie verhindern wollen, dass auch außerhalb Ihrer Webseite gesurft werden darf, können Sie die Adresse der Webseite in die Whitelist des Webbrowser eintragen. Klicken Sie hierzu auf den Button „…“ in der Eigenschaft „Whitelist“, um den Dialog zur Eingabe der Adressen zu öffnen.



27. Tragen Sie die Adresse in die Liste ein und fügen dieser hinten ein „*“ hinzu. Mit diesem Wildcard-Symbol signalisieren Sie, dass alle Unterseiten dieser Adresse für das Surfen freigegeben sind.



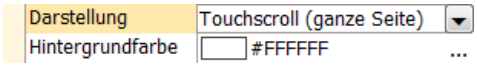
Über die Eigenschaft „Blacklist“ können Sie dagegen bestimmte Seiten vom Surfen ausschließen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter Whitelist und Blacklist - nur bestimmte Webseiten erlauben.

28. Wechseln Sie nun zur Seite „PDF“ und ziehen dort mit der Maus das PDF Viewer-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display. Positionieren Sie den PDF Viewer so, dass dieser das gesamte Display ausfüllt.

29. Fügen Sie einen Button hinzu, über den der Nutzer zurück zur Startseite gelangt. Tragen Sie hierzu in der Eigenschaft „Springe zu (Screen)“ die Seite „Startseite“ und als Text z.B. „Zurück zur Startseite“ ein.

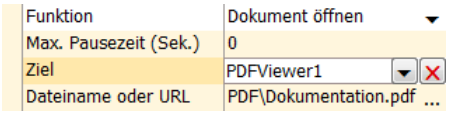
30. Tragen Sie im PDF Viewer in die Eigenschaft „PDF Dateiname“ den Dateinamen der PDF-Datei, die Sie anzeigen möchten.

31. Wählen Sie in der Eigenschaft „Darstellung“ die Darstellungsart „Touchscroll (ganze Seite)“ aus.



32. Starten Sie die Präsentation und navigieren zur Seite „PDF“. Scrollen Sie durch die Seiten in der PDF-Datei, indem Sie per Touch oder Maus an den Seiten ziehen. Beenden Sie die Präsentation wieder und probieren auch die anderen Darstellungsarten aus. Das PDF Viewer-Element und dessen Eigenschaften werden unter PDF Viewer genauer beschrieben.

33. Fügen Sie nun weitere Buttons auf der Seite „PDF“ hinzu. Wählen in jedem Button in der Eigenschaft „Funktion“ den Eintrag „Dokument öffnen“ aus und tragen in der Eigenschaft „Ziel“ den PDF Viewer ein.

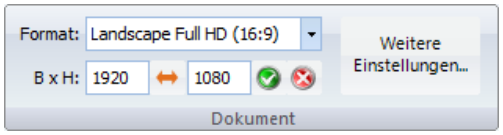


34. Tragen Sie für jeden Button eine jeweils andere PDF-Datei in der Eigenschaft „Dateiname oder URL“ ein.

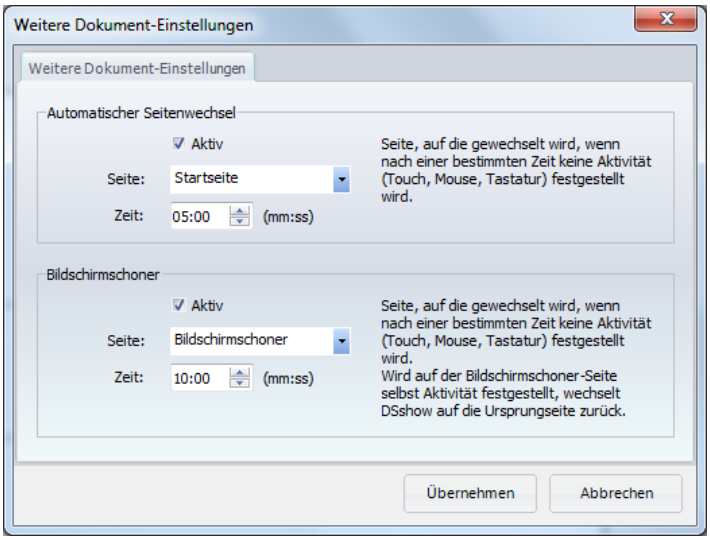
35. Starten Sie die Präsentation und navigieren zur Seite „PDF“. Sie können nun über die Buttons die jeweils eingetragenen PDF-Dateien im PDF Viewer öffnen. Das Öffnen von Dokumenten funktioniert auch bei anderen Darstellungselementen (z.B. beim Videoplayer). Weitere Informationen finden Sie hierzu unter Funktion per Button ausführen.

36. Fügen Sie nun eine neue Seite „Bildschirmschoner“ in der Seitenverwaltung hinzu. Diese soll automatisch angezeigt werden, wenn eine bestimmte Zeit keine Aktivität mehr durch einen Nutzer am Display stattfand. Legen Sie auf der Seite Darstellungselemente an, die bildschirmfüllend für Bewegung am Display sorgen (z.B. ein Videoplayer oder eine Bildershow), um das Display vor Image Sticking o.ä. zu bewahren.

37. Klicken Sie auf den Button „Weitere Einstellungen“ im Menü-Band „Dokument“, um die Einstellungen für den Bildschirmschoner und den automatischen Seitenwechsel bei Inaktivität zu öffnen.



38. Aktivieren Sie den automatischen Seitenwechsel, setzen als Seite die „Startseite“ und stellen die Zeit auf 5 Minuten. Dies bewirkt, dass wenn keine Aktivität mehr durch einen Nutzer stattfindet, automatisch nach 5 Minuten die Startseite angezeigt wird.



39. Aktivieren Sie nun auch den Bildschirmschoner, setzen als Seite den „Bildschirmschoner“ und stellen die Zeit auf 10 Minuten. Wenn nun 10 Minuten lang keine Aktivität mehr durch einen Nutzer stattfindet, wird automatisch die Bildschirmschoner-Seite angezeigt. Tippt oder klickt ein Nutzer auf die Bildschirmschoner-Seite, wird wieder die zuvor angezeigte Seite dargestellt.

4.5 Zeitgesteuerte Inhalte anlegen und verwalten

In DSshow haben Sie die Möglichkeit, Ihre Inhalte zeitgesteuert darzustellen. Über den Kalender können Sie Termine bzw. Terminserien anlegen und verwalten, an denen bestimmte Inhalte auf Ihrem Player-PC angezeigt werden (siehe hierzu Kalender). Weiterhin können Sie bei jeder Ihrer Seiten aus der Seitenverwaltung individuell eine Zeit angeben, nach der ein Wechsel zu einer anderen Seite durchgeführt werden soll (siehe hierzu Automatischer Screenwechsel). In dem Beispiel unter Präsentation gestalten wird unter anderem Schritt für Schritt erklärt, wie Sie einen automatischen Seitenwechsel einrichten.

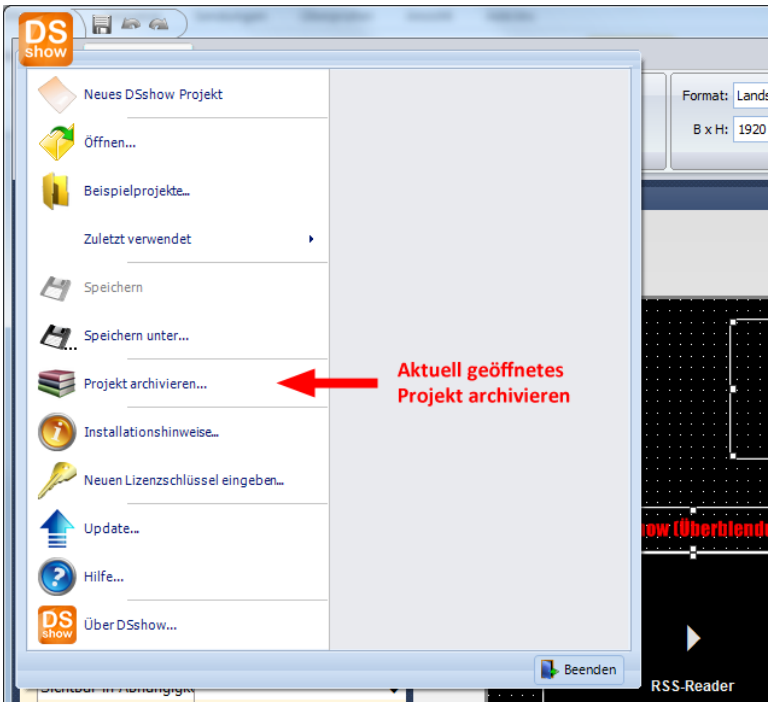
Wenn Sie eine interaktive Präsentation erstellen, können Sie für diese einen Seitenwechsel und einen Bildschirmschoner einrichten, welcher nach einer bestimmten Zeit angezeigt wird, falls keine Aktivität mehr durch einen Nutzer an Ihrer Präsentation stattfindet (siehe hierzu Weitere Dokument-Einstellungen). In dem Beispiel unter Interaktive Touch-Anwendung erstellen wird unter anderem Schritt für Schritt erklärt, wie Sie den Bildschirmschoner und den Seitenwechsel einrichten.

Um die Termine und Einstellungen an die Player-PC im Netzwerk (oder Internet) zu übertragen, müssen Sie lediglich Ihre Präsentation speichern. Vorrausetzung hierfür ist, dass DSshow auf jedem Player-PC auf die gleiche Projektdatei im Netzwerk zugreift.

4.6 Projekt archivieren

Über die Projektarchivierung können Sie Ihr Projekt und die dazugehörigen Dokumente wie Bilder, Videos, usw. zusammengefasst in einen beliebigen Ordner oder komprimiert als Zip-Datei abspeichern. DSshow fasst dabei Ihr gesamtes Projekt in eine neue Ordnerstruktur zusammen, egal ob sich Ihre Dokumente verteilt auf der lokalen Festplatte, Netzlaufwerken, o.ä. befinden.

Um ein Projekt zu archivieren, klicken Sie auf das DSshow-Logo im Hauptfenster oben links. Es erscheint das DSshow-Menü:

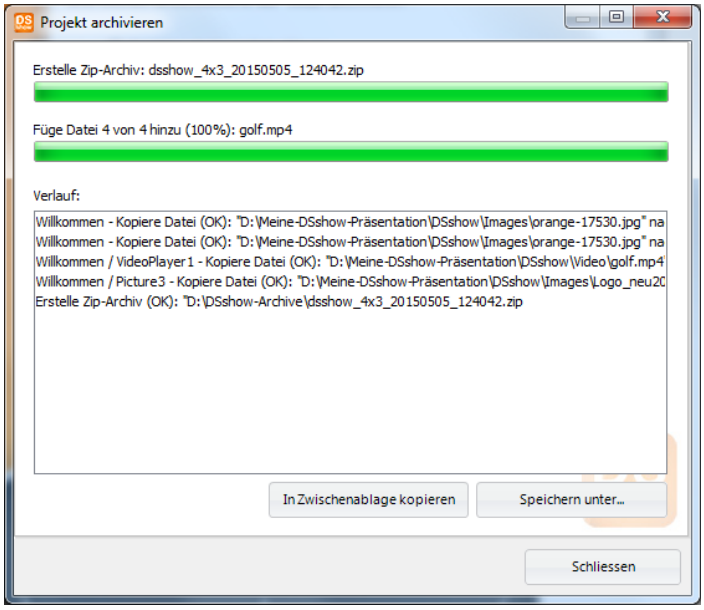


Klicken Sie auf den Menü-Punkt „Projekt archivieren…“, um das aktuell geöffnete Projekt zu archivieren.

Projekt archivieren
Projekt archivieren
Bitte geben Sie an, wie Sie das aktuell geöffnete Projekt archivieren möchten und klicken anschließend auf "Jetzt archivieren".
Projekt in ein Verzeichnis ablegen
Projekt in Zip-Archiv speichern
Jetzt archivieren
Abbrechen

Wählen Sie aus, ob Sie das archivierte Projekt in ein Verzeichnis ablegen oder als Zip-Datei speichern möchten. Klicken Sie dann auf den Button „Jetzt archivieren“, um den Speicherort auszuwählen und die Archivierung zu starten.

Es erscheint nun ein Fenster, welches den Fortschritt der Archivierung anzeigt. In dem Verlauf werden die einzelnen Schritte der Archivierung aufgeführt. Dort enthalten sind auch evtl. Warnungen oder Fehlermeldungen, falls z.B. bestimmte Dokumente nicht kopiert werden konnten.


Projekt archivieren
Erstelle Zip-Archiv: dsshow_4x3_20150505_124042.zip
Füge Datei 4 von 4 hinzu (100%): golf.mp4
Verlauf:
Willkommen - Kopiere Datei (OK): "D:\Meine-DSshow-Präsentation\DSshow\Images\orange-17530.jpg" na
Willkommen - Kopiere Datei (OK): "D:\Meine-DSshow-Präsentation\DSshow\Images\orange-17530.jpg" na
Willkommen / VideoPlayer1 - Kopiere Datei (OK): "D:\Meine-DSshow-Präsentation\DSshow\Video\golf.mp4
Willkommen / Picture3 - Kopiere Datei (OK): "D:\Meine-DSshow-Präsentation\DSshow\Images\Logo_neu2
Erstelle Zip-Archiv (OK): "D:\DSshow-Archive\dsshow_4x3_20150505_124042.zip
In Zwischenablage kopieren
Speichern unter...
Schliessen

Bitte beachten Sie, dass Dateien die nicht direkt in Ihrem DSshow-Projekt eingebunden sind, aber Teil eines eingebundenen Dokumentes sind (z.B. Bilder einer lokal gespeicherten Webseite), von der Projektarchivierung nicht berücksichtigt werden. Bei Darstellungselementen, bei denen dies der Fall ist, wird im Verlauf eine Warnung ausgegeben. Diese Dateien müssen Sie ggf. selbst archivieren.

4.7 DSshow auf einen Player-PC einrichten

Bevor Sie DSshow auf einen Player-PC in Betrieb nehmen, sollten Sie folgende Punkte beachten:

- Prüfen Sie den Energiesparplan in Windows. Der am Player-PC angeschlossene Bildschirm sollte nicht nach einer gewissen Zeit abgeschaltet werden.

- Prüfen Sie, ob der Bildschirmschoner unter Windows deaktiviert ist.

- Richten Sie den Windows-Benutzer so ein, dass beim Starten von Windows sofort der Desktop und nicht der Anmeldebildschirm angezeigt wird. Dies können Sie einstellen, in dem Sie über die Eingabeaufforderung (cmd) „control userpasswords2“ eingeben und in dem daraufhin geöffneten Dialog den anzumeldenden Benutzer auswählen und den Haken bei „Benutzer müssen Benutzername und Kennwort eingeben“ entfernen.

- Deaktivieren Sie ggf. die Tablet PC-Komponenten, falls Sie in DSshow eine interaktive Präsentation anzeigen und Sie z.B. die virtuelle Tastatur von Windows nicht verwenden möchten. Diese finden Sie in Windows unter „Programme und Funktionen“ -> „Windows-Funktionen aktivieren oder deaktivieren“.

- Richten Sie, wenn möglich, eine Fernwartung auf den Player-PC ein (siehe hierzu auch Fernwartung eines Player-PC).

- Installieren Sie DSshow auf dem Player-PC und führen die Lizenzierung durch. Bitte beachten Sie, dass dieser nur für den aktuellen Player-PC mit dem aktuell angemeldeten Windows-Benutzer gültig ist (siehe hierzu DSshow lizenzieren).

- Öffnen Sie in DSshow das Projekt, welche Sie präsentieren möchten. Falls Sie DSshow im Netzwerk verwenden, prüfen Sie bitte, ob Ihr Projekt hierfür eingerichtet wurde (siehe hierzu auch DSshow im Netzwerk einrichten).

- Setzen Sie in DSshow unter dem Hauptreiter „Einstellungen“ den Haken bei „DSshow bei Computerstart ausführen (nur dieser Windows-Benutzer)“, damit DSshow nach dem Starten von Windows automatisch im Präsentationsmodus ausgeführt wird. Falls Sie mehrere Bildschirme am Player-PC angeschlossen haben, müssen Sie DSshow über den Autostart von Windows starten (siehe hierzu Verwendung mehrerer Displays an einem Player-PC).

- Setzen Sie in DSshow ein Administratorpasswort, damit der Zugriff auf Betriebssystem-Ebene durch Unbefugte verhindert wird (siehe hierzu Administratorpasswort einstellen).

- Falls Ihr Player-PC nicht im Dauerbetrieb laufen soll, können Sie für diesen ein automatisches Hoch- und Herunterfahren einrichten (siehe hierzu Player-PC automatisch hoch- und herunterfahren).

4.8 DSshow im Netzwerk einrichten

Wenn Sie Ihre Präsentation auf einen oder mehreren Displays an entfernten Standorten darstellen möchten, können Sie hierfür Ihr DSshow-Projekt über das Netzwerk oder Verzeichnis eines Synchronisationstools so zur Verfügung stellen, dass die entfernten Player-PC, aber auch die Arbeitsplatz-PC (zum Bearbeiten der Präsentation) Zugriff auf das DSshow-Projekt erhalten.

Hierfür gibt es mehrere Möglichkeiten:

- **DSshow-Projekt über die Netzwerkfreigabe zur Verfügung stellen:**
  Legen Sie Ihr DSshow-Projekt auf ein Netzlaufwerk (z.B. ein NAS-Laufwerk oder PC im Netzwerk) und stellen Sie sicher, dass alle Player-PC Zugriff auf den Netzwerk-Ordner mit der DSshow-Präsentation haben. Über VPN können Sie auch einen Zugriff über das Internet einrichten. Öffnen Sie in DSshow auf jedem Player-PC bzw. Arbeitsplatz-PC das Projekt in dem Ordner auf dem Netzlaufwerk.

- **DSshow-Projekt über das Verzeichnis eines Synchronisationstool zur Verfügung stellen:**
  Legen Sie Ihr DSshow-Projekt in den Ordner eines Synchronisationstool (z.B. Dropbox oder TeamDrive), um Ihre DSshow-Präsentation über das Internet zu bearbeiten. Öffnen Sie in DSshow auf jedem Player-PC bzw. Arbeitsplatz-PC das Projekt in dem Ordner des Synchronisationstool.

- **DSshow-Projektverzeichnis direkt auf dem Player-PC im Netzwerk freigeben:**
  Das DSshow-Projekt befindet sich in einem Ordner direkt auf dem Player-PC. Geben Sie den Ordner im Netzwerk frei, um Ihre DSshow-Präsentation auch vom Arbeitsplatz-PC bearbeiten zu können. Über VPN können Sie zudem einen Zugriff über das Internet einrichten.

Wenn Sie Ihr DSshow-Projekt im Netzwerk zur Verfügung stellen, können Sie dieses bequem von Ihrem Arbeitsplatz-PC bearbeiten. Öffnen Sie hierzu die Projektdatei im Netzwerk-Ordner oder Verzeichnis des Synchronisationstool und bearbeiten Sie Ihre Präsentation. Wenn Sie Ihre Präsentation nun speichern, werden die Änderungen von DSshow auf dem Player-PC erkannt und automatisch aktualisiert. Für die Installation und Ausführung von DSshow auf einem Arbeitsplatz-PC wird **keine Lizenz** benötigt. Hierfür reicht die **kostenlose** und **voll funktionsfähige** Testversion aus.

Für die Bearbeitung Ihrer Präsentation benötigen Sie nicht immer DSshow. Wenn Sie beispielsweise eine PowerPoint-Präsentation oder den Text im Text- oder Text Scroller-Element über eine Textdatei darstellen, können Sie diese Dateien auch direkt bearbeiten. DSshow erkennt die Änderungen und aktualisiert die Inhalte automatisch.

Bitte achten Sie darauf, dass alle Player-PCs und Arbeitsplatz-PCs Zugriff auf das Projektverzeichnis und die im DSshow-Projekt eingebundenen Dokumente wie Bilder, Videos, usw. haben. Wir empfehlen Ihnen, dass Sie die Dokumente direkt in Ihrem Projektverzeichnis ablegen und von dort aus in Ihrem DSshow-Projekt einbinden. Falls Sie sich unsicher sind, verwenden Sie die Projektarchivierung, über die Sie Ihr Projekt so umzuwandeln können, dass alle darin enthaltenen Dokumente relativ zur DSshow-Projekt-Datei gespeichert werden.

4. Einrichtung und Benutzung

Im Folgenden wird Schritt für Schritt die Einrichtung eines DSshow-Projekts im Netzwerk beschrieben:

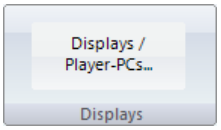
1. Legen Sie Ihr gesamtes DSshow-Projekt (Projekt-Datei, Dokumente, Bilder, Videos, etc.) in das Verzeichnis des Netzlaufwerkes oder des Synchronisationstools. Falls Sie sich nicht sicher sind, ob alle Dokumente im DSshow-Projekt relativ eingebunden sind, verwenden Sie die Projektarchivierung.

2. Vergewissern Sie sich, ob der Zugriff vom Player-PC auf den Netzwerk-Ordner vorhanden ist. Falls Sie ein Synchronisationstool verwenden, prüfen Sie, ob die Synchronisation durchgeführt wird.

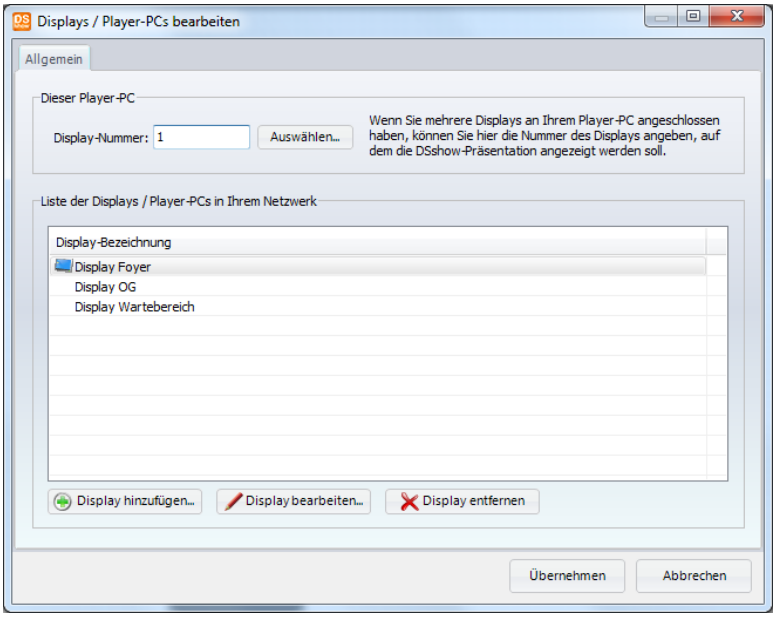
3. Öffnen Sie nun auf dem Player-PC das DSshow-Projekt aus dem Netzwerk-Ordner bzw. dem Synchronisationsverzeichnis und starten Sie die Präsentation.

4. Wenn Sie nun vom Arbeitsplatz-PC eine Änderung an Ihrer Präsentation vornehmen und speichern, sollte der Inhalt auch auf dem Player-PC aktualisiert werden.

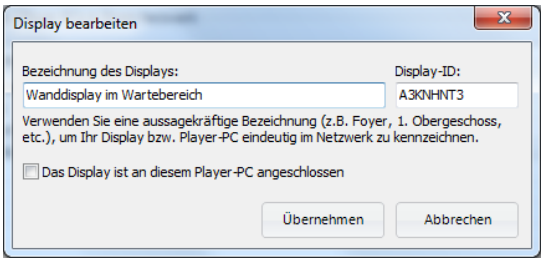
5. Möchten Sie auf den Player-PCs jeweils verschiedene Inhalte aus Ihrem DSshow-Projekt darstellen, tragen Sie Ihre Player-PCs in die Liste der Displays und Player-PCs ein. Wechseln Sie hierzu in den Hauptreiter „Einstellungen“ und klicken im Menü-Band auf den Button „Displays / Player-PCs…“.



6. Fügen Sie in der Liste unten die Displays hinzu, die an den Player-PCs im Netzwerk angeschlossen sind. Klicken Sie auf „Übernehmen“, um Ihre Eingabe zu bestätigen. Speichern Sie nun das DSshow-Projekt, um die Liste an alle Player-PCs im Netzwerk zu übertragen.



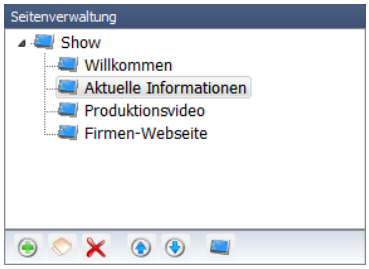
7. Begeben Sie sich nun zum Player-PC, starten dort DSshow im Bearbeitungsmodus und öffnen die Liste der Displays und Player-PCs. Wählen Sie dort das Display aus, welches an diesem Player-PC angeschlossen ist und klicken auf den Button „Display bearbeiten…“.


Display bearbeiten
Bezeichnung des Displays:
Display-ID:
Wanddisplay im Wartebereich
A3KNHNT3
Verwenden Sie eine aussagekräftige Bezeichnung (z.B. Foyer, 1. Obergeschoss, etc.), um Ihr Display bzw. Player-PC eindeutig im Netzwerk zu kennzeichnen.
Das Display ist an diesem Player-PC angeschlossen
Übernehmen
Abbrechen

Bitte beachten Sie: Falls mehrere Displays an diesem Player-PC angeschlossen sind und Sie verschiedene Inhalte auf diesen anzeigen möchten, führen Sie diesen Schritt nicht durch. Bitte lesen Sie sich hierzu den Abschnitt Verwendung mehrerer Displays an einem Player-PC durch.

8. Setzen Sie den Haken bei „Das Display ist an diesem Player-PC angeschlossen“ und klicken Sie auf „Übernehmen“. Der Display-Eintrag wird nun auf diesem Player-PC mit dem Symbol gekennzeichnet. Wiederholen Sie die Schritte auch auf den anderen Player-PC in Ihrem Netzwerk, welche auf das gleiche DSshow-Projekt zugreifen.

9. Von Ihrem Arbeitsplatz-PC aus können Sie nun über die Seitenverwaltung bestimmte Seiten auf beliebigen Player-PCs ferngesteuert anzeigen lassen.



10. Klicken Sie nun auf den Button , um eine Seite auf bestimmten Player-PC anzuzeigen. In dem Dialog können Sie in der Liste bestimmte Player-PCs auswählen, auf denen die Seite angezeigt werden soll.

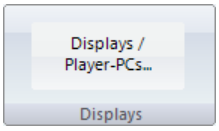
11. Im Kalender können Sie zudem Termine eintragen, welche nur auf bestimmten Player-PCs in Ihrem Netzwerk berücksichtigt werden sollen (siehe auch Termine anlegen und bearbeiten).

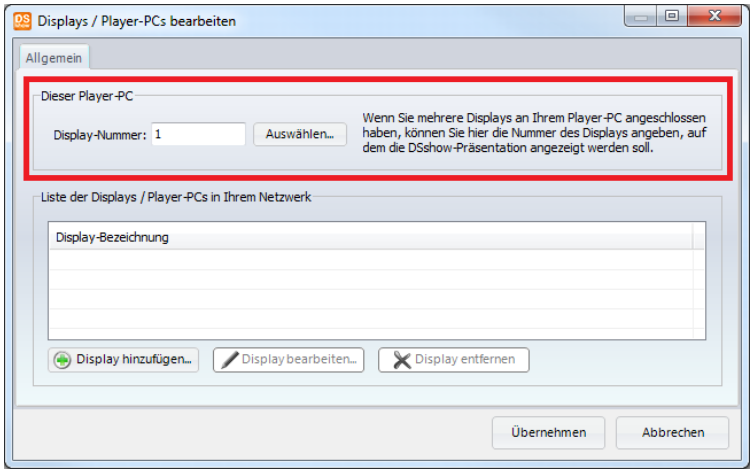
4.9 Verwendung mehrerer Displays an einem Player-PC

Unterstützt die Grafikkarte in Ihrem Player-PC das Anschließen mehrerer Bildschirme, können Sie in DSshow einstellen, auf welchem der Bildschirme die Präsentation dargestellt werden soll. Sie können auch auf jedem Display eine andere Präsentation anzeigen lassen, indem Sie DSshow auf dem Player-PC mehrmals starten und jeder DSshow-Instanz einen anderen Bildschirm zuordnen. Diese können Sie auch getrennt über das Netzwerk ansteuern.

Damit Sie auf den Bildschirmen unterschiedliche Inhalte anzeigen können, müssen Sie die Anzeige unter Windows erweitern. Gehen Sie hierzu in die Windows-Anzeige-Einstellungen und stellen die Option „Mehrere Anzeigen“ auf „Diese Anzeigen erweitern“ ein. Sie können auch auf allen Displays den gleichen Inhalt darstellen, indem Sie die Option „Diese Anzeige duplizieren“ auswählen. In diesem Fall sind keine weiteren Einstellungen in DSshow notwendig.

Um einzustellen, auf welchem Display die DSshow-Präsentation dargestellt werden soll, wechseln Sie in den Hauptreiter „Einstellungen“ und klicken im Menü-Band auf den Button „Displays / Player-PCs…“. Es wird folgendes Fenster geöffnet:





In dem oberen Bereich können Sie die Display-Nummer des angeschlossenen Bildschirmes angeben, auf dem die Präsentation dargestellt werden soll. Klicken Sie auf den Button „Auswählen…“, um das Display per Touch oder Maus auszuwählen.

Klicken Sie nun auf „Übernehmen“, um die Einstellung zu speichern und starten Sie die Präsentation. Diese sollte nun auf dem angegebenen Bildschirm angezeigt werden.

Wenn Sie den primären Bildschirm weiterhin als Arbeitsplatz-PC nutzen möchten und die Präsentation auf dem zweiten Display anzeigen, entfernen Sie die entsprechenden Optionen (Desktop ausblenden, explorer.exe schließen, usw.) im Menü-Band „Sicherheit“, damit der Windows-Desktop wie gewohnt angezeigt wird (siehe auch Windows-Funktionen ein- und ausschalten).

Ändern Sie zusätzlich die Taste zum Beenden der Präsentation, da die Escape-Taste häufig auch für andere Programme verwendet wird. (siehe hierzu Präsentation beenden über Tastatur oder Schließen-Button).

Um auf mehreren Displays verschiedene Inhalte mit DSshow darzustellen, ist es notwendig, DSshow auf dem Player-PC mehrfach gleichzeitig zu starten. Im Folgenden wird Schritt für Schritt erläutert, wie Sie dies einrichten können:

1. Legen Sie eine Batch-Datei an und benennen Sie diese z.B. „dsshow-start.bat“.

2. Öffnen Sie diese z.B. über den Windows-Editor (Notepad) und fügen folgende Zeilen hinzu:

```
@start "" "C:\Program Files (x86)\DSshow\dsshow.exe" -project
"D:\anzeige.dss" -fullscreen -displayindex 1

@start "" "C:\Program Files (x86)\DSshow\dsshow.exe" -project
"D:\anzeige.dss" -fullscreen -displayindex 2
```

3. Ändern Sie die Projektdatei „D:\anzeige.dss“ auf den Pfad und Dateinamen Ihres Projektes ab. Vergewissern Sie sich, dass DSshow unter „C:\Program Files (x86)\DSshow“ installiert ist (auf 32 Bit Windows-Versionen liegt diese zumeist unter „C:\Program Files\DSshow“). Speichern Sie die Batch-Datei.

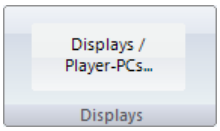
   Die Kommandozeilenparameter geben an, dass beide DSshow-Instanzen im Präsentationsmodus starten (`-fullscreen`) und auf zwei verschiedenen Bildschirmen dargestellt werden (`-displayindex`). Weitere Informationen zu den Parametern finden Sie unter Kommandozeilenparameter.

4. Falls DSshow bereits ausgeführt wird, beenden Sie dieses und starten die Batch-Datei. Auf beiden Displays sollte nun die gleiche Präsentation dargestellt werden. Beenden Sie die Präsentationen wieder.

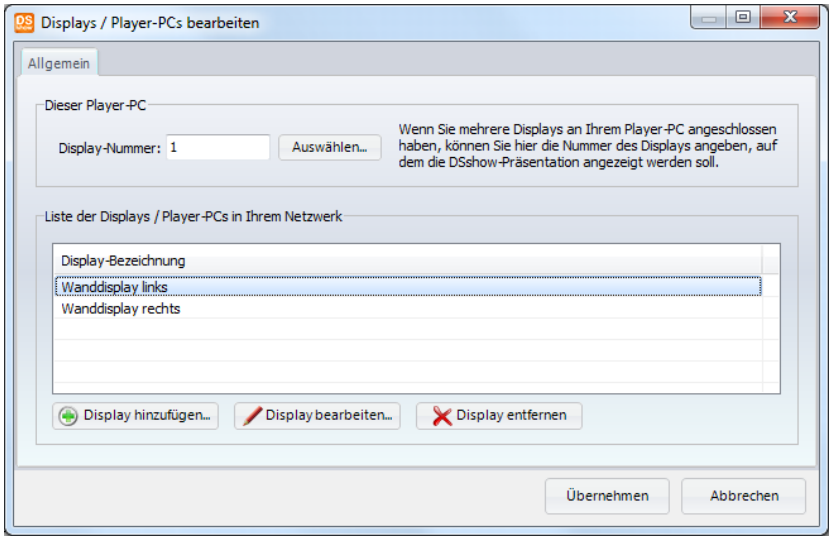
5. Sie können in der Batch-Datei auch zwei unterschiedliche Projektdateien angeben. Dadurch können Sie bereits unterschiedliche Inhalte auf den jeweiligen Displays darstellen.

6. Um unterschiedliche Inhalte aus einem DSshow-Projekt darzustellen zu können, muss in der Batch-Datei beim Starten der DSshow-Instanz die dazugehörige Display-ID des Bildschirmes aus der Liste der Displays und Player-PC angegeben werden. Hierzu legen Sie in Ihrem Projekt zuerst die zwei am Player-PC angeschlossenen Displays hinzu.

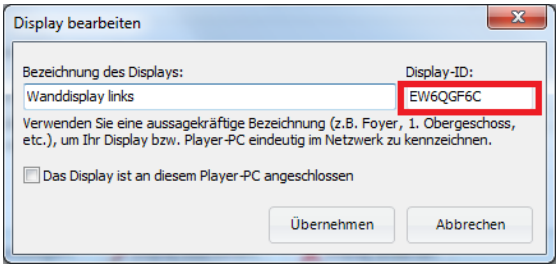
   Wechseln Sie hierzu in DSshow auf den Hauptreiter „Einstellungen“ und klicken auf den Button „Displays / Player-PCs…“.



7. Fügen Sie nun die zwei Displays hinzu, welche an Ihrem Player-PC angeschlossen sind.



8. Wählen Sie nun das erste Display aus und klicken auf den Button „Display bearbeiten…“.


Display bearbeiten
Bezeichnung des Displays:
Wanddisplay links
Display-ID:
EW6QGF6C
Verwenden Sie eine aussagekräftige Bezeichnung (z.B. Foyer, 1. Obergeschoss, etc.), um Ihr Display bzw. Player-PC eindeutig im Netzwerk zu kennzeichnen.
Das Display ist an diesem Player-PC angeschlossen
Übernehmen
Abbrechen

9. Kopieren Sie die Display-ID und fügen Sie diese in der Batch-Datei der entsprechenden DSshow-Instanz mit dem Parameter `-displayid` hinten an. Führen Sie die Schritte auch für das zweite Display durch. Die Batch-Datei sieht nun in etwa so aus:

```
@start "" "C:\Program Files (x86)\DSshow\dsshow.exe" -project
"D:\anzeige.dss" -fullscreen -displayindex 1 -displayid A3KNHNT3

@start "" "C:\Program Files (x86)\DSshow\dsshow.exe" -project
"D:\anzeige.dss" -fullscreen -displayindex 2 -displayid 9XDTS6SD
```

10. Übernehmen Sie die Einstellungen in DSshow und beenden es. Speichern Sie Batch-Datei und führen Sie diese aus. Sie haben nun die Möglichkeit beide Displays getrennt über das Netzwerk z.B. über den Kalender anzusteuern (siehe auch DSshow im Netzwerk einrichten).

11. Damit DSshow auch automatisch beim Windows-Start ausgeführt wird, legen Sie die Batch-Datei nun in den Autostart von Windows. Entfernen Sie auch den Haken „DSshow bei Computerstart ausführen“ unter dem Hauptreiter „Einstellungen“ im Menü-Band „Starten von DSshow“, da DSshow nun über die Batch-Datei gestartet wird (siehe auch Starten von DSshow).

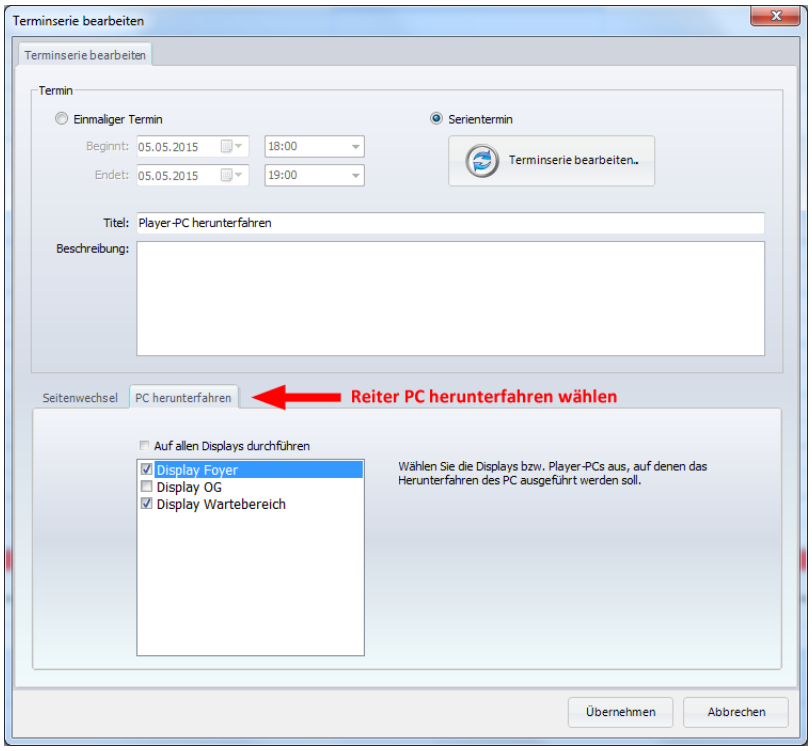
4.10 Player-PC automatisch hoch- und herunterfahren

Wenn Sie Ihren Player-PC nicht im Dauerbetrieb laufen lassen möchten, können Sie diesen so konfigurieren, dass dieser z.B. morgens automatisch hochfährt und abends wieder herunterfährt.

Das automatische Hochfahren eines PCs können Sie (falls unterstützt) im BIOS einstellen. In dieses gelangen Sie, in dem Sie noch vor dem Starten von Windows zumeist die Tasten ENTF, DEL, F10 oder F12 betätigen. Im BIOS selbst wechseln Sie in den erweiterten Bereich (ADVANCED) und suchen dort nach einer Einstellung RTC Auto Start oder RTC Power Alarm und stellen dort die gewünschte Zeit ein. Falls Sie die Timer-Einstellung im BIOS nicht finden sollten, schauen Sie in das Benutzerhandbuch des PC oder fragen Sie beim Hersteller nach.

Alternativ können Sie den PC auch über eine Steckdose mit Zeitschaltuhr starten. Hierzu müssen Sie den Player-PC über das BIOS so konfigurieren, dass dieser hochfährt, sobald Strom über die Steckdose fließt. Stellen Sie die Zeitschaltuhr so ein, dass diese zu einer bestimmten Zeit morgens den Strom einschaltet und abends z.B. 10 Minuten, nachdem der PC heruntergefahren ist, den Strom wieder ausschaltet. Berücksichtigen Sie auch die Sommer- und Winterzeit in der Zeitschaltuhr.

Das Herunterfahren des PC können Sie über den Kalender in DSshow einstellen. Wechseln Sie hierzu auf den Hauptreiter „Kalender“, fügen dort eine neue Terminserie hinzu und wählen im unteren Bereich „PC herunterfahren“ aus (siehe hierzu auch Terminserien anlegen und bearbeiten).



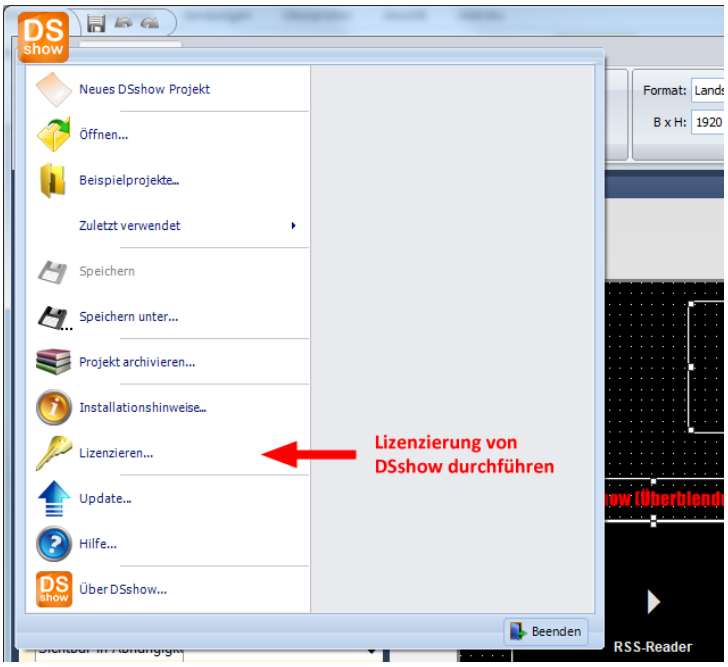
Wenn Sie mehrere Player-PC im Netzwerk betreiben, können Sie das Herunterfahren auch auf nur bestimmte PCs beschränken. Somit können Sie z.B. eine Terminserie anlegen, welche einen Teil Ihrer Player-PCs täglich um 18 Uhr und eine weitere Terminserie, welche die restlichen PCs täglich um 19 Uhr herunterfährt.

4.11 DSshow lizenzieren

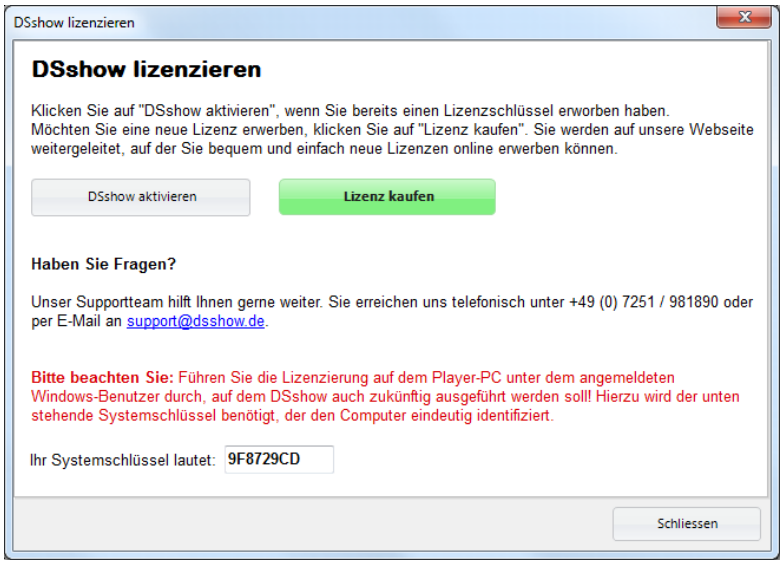
Die Lizenzierung von DSshow ist nur auf Player-PCs notwendig. Dabei benötigen Sie eine Lizenz pro Player-PC. Auch wenn Sie mehrere Displays an einem Player-PC angeschlossen haben und auf diesen unterschiedliche Inhalte darstellen, benötigen Sie für diesen nur eine Lizenz.

Für die Bearbeitung der Präsentation am Arbeitsplatz-PC benötigen Sie **keine** Lizenz. Hierfür reicht die **kostenlose** und **voll funktionsfähige** Testversion aus.

Um DSshow zu lizenzieren, klicken Sie auf das DSshow-Logo im Hauptfenster oben links. Es erscheint das DSshow-Menü:



Klicken Sie auf den Eintrag „Lizenzieren…“, um folgenden Dialog zu öffnen:


DSshow lizenzieren
DSshow lizenzieren
Klicken Sie auf "DSshow aktivieren", wenn Sie bereits einen Lizenzschlüssel erworben haben.
Möchten Sie eine neue Lizenz erwerben, klicken Sie auf "Lizenz kaufen". Sie werden auf unsere Webseite weitergeleitet, auf der Sie bequem und einfach neue Lizenzen online erwerben können.
DSshow aktivieren
Lizenz kaufen
Haben Sie Fragen?
Unser Supportteam hilft Ihnen gerne weiter. Sie erreichen uns telefonisch unter +49 (0) 7251 / 981890 oder per E-Mail an support@dsshow.de.
Bitte beachten Sie: Führen Sie die Lizenzierung auf dem Player-PC unter dem angemeldeten Windows-Benutzer durch, auf dem DSshow auch zukünftig ausgeführt werden soll! Hierzu wird der unten stehende Systemschlüssel benötigt, der den Computer eindeutig identifiziert.
Ihr Systemschlüssel lautet: 9F8729CD
Schliessen

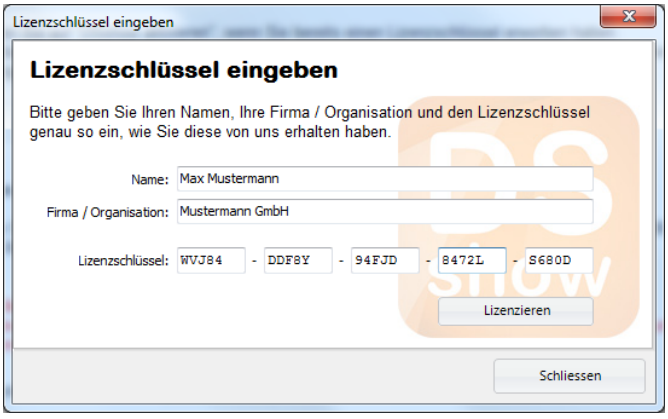
Wenn Sie noch keinen Lizenzschlüssel erworben haben, klicken Sie auf den Button „Lizenz kaufen“. Sie gelangen dort auf unsere Webseite, über die Sie neue Lizenzen online erwerben können. Alternativ können Sie die Seite auch direkt im Browser unter http://www.dsshow.de/get-new-license öffnen.

Zusätzlich benötigen wir Ihren Systemschlüssel, der individuell für Ihren Player-PC erstellt wurde. Bitte teilen Sie uns diesen per E-Mail an support@dsshow.de mit.

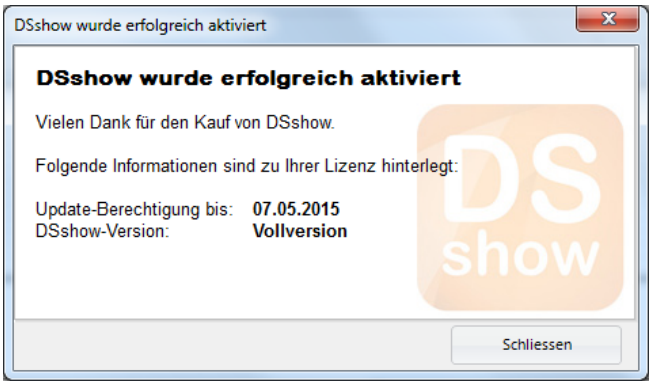
Bitte beachten Sie, dass Sie die Lizenzierung auf dem Player-PC unter dem angemeldeten Windows-Benutzer durchführen, auf dem DSshow auch zukünftig ausgeführt werden soll.

Da der Systemschlüssel über die System-Hardware (CPU-ID, HDD-ID) und dem angemeldeten Benutzer ermittelt wird, kann es dazu führen, dass bei einem Hardware-Komponenten-Tausch oder dem Wechseln des Windows-Benutzers sich der Systemschlüssel ändert. In diesem Fall müssen Sie uns diesen erneut zusenden. Wir lassen Ihnen daraufhin kostenlos einen neuen Lizenzschlüssel zukommen.

Wenn Sie einen Lizenzschlüssel erhalten haben, klicken Sie auf den Button „DSshow aktivieren“ und geben in dem Formular die Lizenzinformationen ein, wie Sie diese von uns per E-Mail erhalten haben.


Lizenzschlüssel eingeben
Lizenzschlüssel eingeben
Bitte geben Sie Ihren Namen, Ihre Firma / Organisation und den Lizenzschlüssel genau so ein, wie Sie diese von uns erhalten haben.
Name:
Max Mustermann
Firma / Organisation:
Mustermann GmbH
Lizenzschlüssel:
WVJ84 - DDF8Y - 94FJD - 8472L - S680D
Lizenzieren
Schliessen

Nach erfolgreicher Eingabe erscheint das Fenster, welches zusätzliche Informationen zu Ihrer Lizenz enthält. Diese Informationen können Sie auch zu einem späteren Zeitpunkt über den Menü-Punkt „Über DSshow…“ im DSshow-Hauptmenü aufrufen.


DSshow wurde erfolgreich aktiviert
DSshow wurde erfolgreich aktiviert
Vielen Dank für den Kauf von DSshow.
Folgende Informationen sind zu Ihrer Lizenz hinterlegt:
Update-Berechtigung bis: 07.05.2015
DSshow-Version: Vollversion
Schliessen

In DSshow gibt es die folgenden Lizenz-Versionen:

- **Vollversion**
  In dieser Version haben Sie den vollen Funktionsumfang in DSshow. Ab dem Zeitpunkt der Erstellung der Lizenz haben Sie ein Jahr das Recht auf kostenlose Updates und Support. Nach Ablauf können Sie für eine Update-Gebühr diese Zeit um ein Jahr verlängern. Für die weitere Ausführung von DSshow auf Ihrem Player-PC ist dies jedoch nicht erforderlich.

- **Browser-Version**
  In dieser Version stehen Ihnen die Darstellungselemente Webbrowser und Button zur Verfügung. Alle weiteren Elemente können Sie zwar auch verwenden, bei diesen erscheint jedoch in regelmäßigen Abständen der Hinweis, dass es sich um eine „Demo“ handelt. Auch hier haben Sie ab dem Zeitpunkt der Erstellung der Lizenz ein Jahr das Recht auf kostenlose Updates und Support. Zusätzlich können Sie durch Erwerb eines Upgrade-Lizenzschlüssels auf die Vollversion upgraden.

- **Messelizenz (gültig für 8 Wochen)**
  In dieser Version haben Sie den vollen Funktionsumfang in DSshow für 8 Wochen ab dem Zeitpunkt der Erstellung der Lizenz. Nach Ablauf dieser Zeit schaltet sich DSshow wieder zurück in den Demoversions-Modus. Sie können jedoch jederzeit durch Erwerb eines neuen Lizenzschlüssels diese Zeit verlängern oder auf eine der obigen Versionen wechseln.

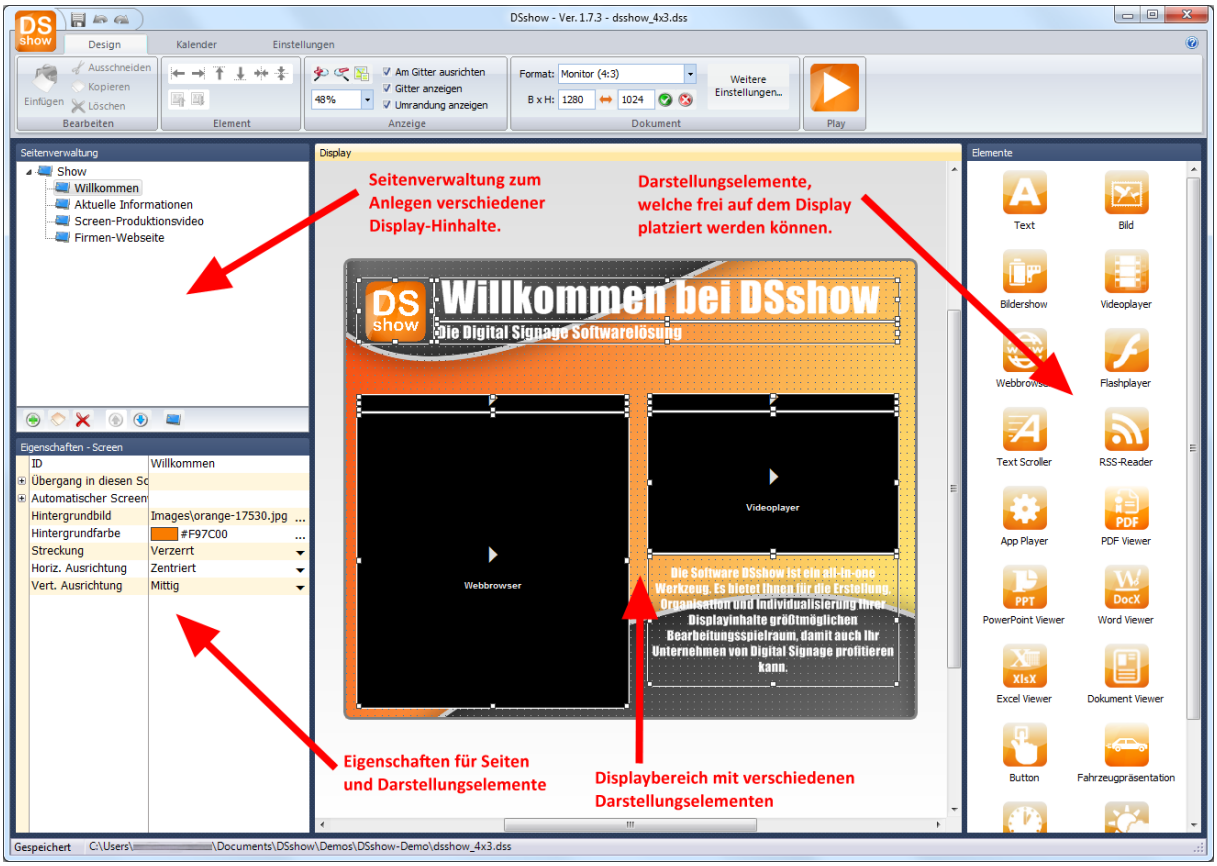
Um die Update-Gültigkeit zu verlängern oder ein Upgrade auf eine andere Version durchzuführen, benötigen Sie von uns einen neuen Lizenzschlüssel. Bitte teilen Sie uns hierzu einfach Ihren Namen, Firma und Systemschlüssel per E-Mail an support@dsshow.de mit.

Den neuen Lizenzschlüssel können Sie über das DSshow-Hauptmenü über den Punkt „Neuen Lizenzschlüssel eingeben…“ eingeben.

5 Designer

5.1 Übersicht

Über den Reiter „Design“ können Sie Ihre Präsentation bearbeiten und starten:


Seitenverwaltung zum Anlegen verschiedener Display-Hinhalte.
Darstellungselemente, welche frei auf dem Display platziert werden können.
Eigenschaften für Seiten und Darstellungselemente
Displaybereich mit verschiedenen Darstellungselementen

Im Menü-Band im oberen Bereich können Sie die aktuell ausgewählten Darstellungselemente im Display-Bereich bearbeiten und Einstellungen für Anzeige und Bearbeitung des Display-Bereichs vornehmen.

Durch Klicken auf den orangen Play-Button (ganz rechts) starten Sie die Präsentation.

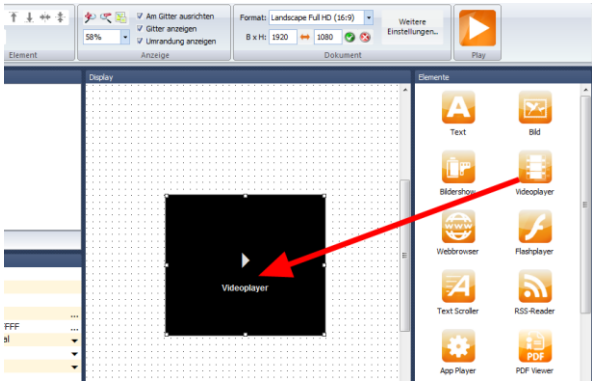
Über die einzelnen Fenster im mittleren Bereich legen Sie die Gestaltung Ihrer Präsentation fest. In den folgenden Abschnitten werden die einzelnen Bereiche und deren Funktionen genauer erläutert.

5.2 Display-Bereich

Im Display-Bereich legen Sie die Anzeige für Ihr Display der aktuell ausgewählten Seite fest (siehe auch Seitenverwaltung). Sie können hier beliebig viele und unterschiedliche Darstellungselemente anlegen. Die Aufteilung der Elemente kann dabei völlig frei von Ihnen gewählt werden.

Display
Willkommen bei DSshow
Die Digital Signage Softwarelösung
Videoplayer
Webbrowser
Die Software DSshow ist ein all-in-one Werkzeug. Es bietet Ihnen für die Erstellung, Organisation und Individualisierung Ihrer Displayinhalte größtmöglichen Bearbeitungsspielraum, damit auch Ihr Unternehmen von Digital Signage profitieren kann.

Um ein neues Darstellungselement hinzuzufügen, ziehen Sie mit der Maus das gewünschte Element aus dem Fenster mit den Elementen in den Display-Bereich. Sie können nun Position und Größe des Elementes frei mit der Maus im Display-Bereich bestimmen. Durch einen Mausklick direkt auf das Element wird dieses ausgewählt und deren Eigenschaften im Eigenschaftsfenster angezeigt.

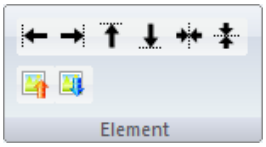


Es lassen sich auch mehrere Elemente gleichzeitig auswählen. Gehen Sie hierzu mit dem Mauszeiger auf einen leeren Bereich im Display, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen das Auswahlrechteck über die Elemente, welche Sie auswählen möchten. Wenn Sie zusätzlich die STRG-Taste gedrückt halten, können Sie unterschiedliche Auswahlen in eine Auswahl zusammenführen.

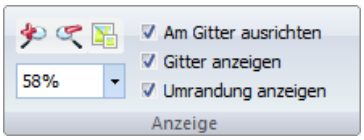
Einstellungen wie Hintergrundbild und Hintergrundfarbe können Sie in den Seiteneigenschaften vornehmen (siehe hierzu Eigenschaften für Seiten).

5. Designer

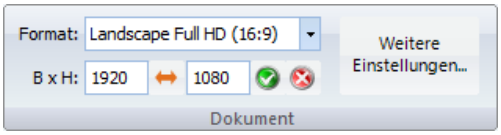
Über den Bearbeiten-Bereich im Menü-Band können Sie ausgewählte Elemente ausschneiden, kopieren, löschen und kopierte bzw. ausgeschnittene Elemente wieder einfügen. Alternativ können Sie auch Tasten-Kombinationen wie STRG-C für kopieren, STRG-V für einfügen, usw. verwenden.



Im Element-Bereich können Sie über die Pfeil-Buttons in der ersten Reihe ausgewählte Darstellungselemente im Displaybereich ausrichten. Über die Hoch- und Runter-Buttons in der zweiten Reihe können Sie die ausgewählten Elemente in den Vorder- bzw. Hintergrund versetzen und somit die Überdeckung der einzelnen Elemente bestimmen.



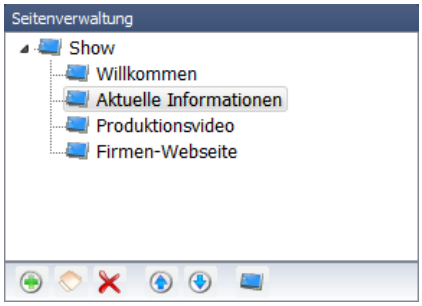
Zoom und Gittereinstellungen für den Bearbeitungsmodus können Sie im Anzeige-Bereich vornehmen. Nutzen Sie die Lupensymbole (+ und -) oder die Dropdown-Liste, um den Display-Bereich vergrößert bzw. verkleinert darzustellen. Über die Option „Am Gitter ausrichten“ können Sie einstellen, ob die Darstellungselemente bei der Positionierung am Gitter ausgerichtet werden sollen. Die Anzeige des Gitters ein- und ausschalten können mit der Option „Gitter anzeigen“. Die Option „Umrandung anzeigen“ bewirkt die Anzeige der Umrandung (Markierung) um die Darstellungselemente.



Über den Dokument-Bereich legen Sie das Format bzw. die Auflösung (in Pixel) des DSshow-Projekts fest. Sollten Sie ein Display verwenden, welches von diesen Einstellungen abweicht, skaliert DSshow den Inhalt so, dass das Seitenverhältnis, welches Sie eingestellt haben, beibehalten wird. Dies kann z.B. der Fall sein, wenn Sie in Ihrem Netzwerk mehrere Displays mit unterschiedlichen Auflösungen verwenden, die aber alle auf das gleiche DSshow-Projekt zugreifen.

Über den Button „Weitere Einstellungen“ können Sie Einstellungen für einen automatischen Seitenwechsel und einen Bildschirmschoner vornehmen (siehe hierzu automatischen Seitenwechsel und Bildschirmschoner).

5.3 Seitenverwaltung



In der Seitenverwaltung legen Sie die Seiten (Screens) fest, welche Sie in Ihrer Präsentation darstellen möchten. Dabei wird pro Display immer eine Seite gleichzeitig dargestellt. Jede Seite können Sie individuell mit beliebig vielen und unterschiedlichen Darstellungselementen gestalten.

Beim Starten der Präsentation wird immer die oberste Seite zuerst dargestellt. Der Wechsel auf eine andere Seite während der Präsentation kann auf unterschiedliche Weise erfolgen (z.B. über den Kalender, Betätigung eines Touch-Buttons innerhalb Ihrer Präsentation, usw.).

Um eine neue Seite hinzuzufügen, klicken Sie auf den Button.

Über den Button können Sie die aktuell ausgewählte Seite mit den darin enthaltenen Darstellungselementen duplizieren.

Mit dem Button entfernen Sie die aktuell ausgewählte Seite. Dabei werden auch evtl. hinterlegte Kalendereinträge, die mit dieser Seite verknüpft sind gelöscht. Bitte beachten Sie, dass das Löschen von Seiten unwiderruflich ist.

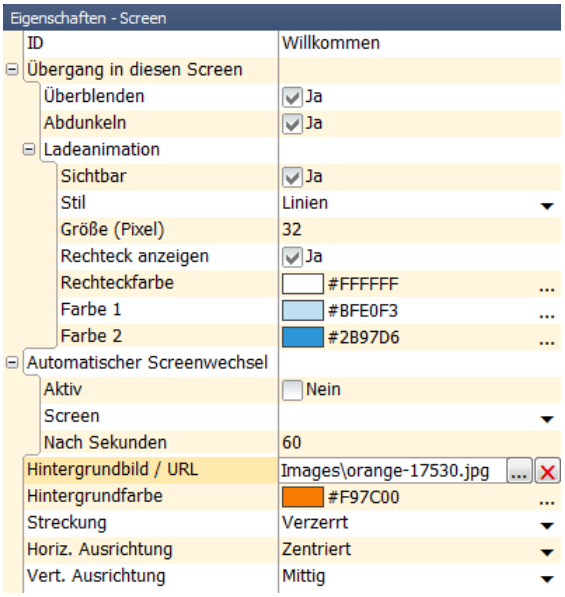
Die Position eines Seiteneintrags innerhalb der Liste können Sie mit den Buttons und ändern. Alternativ können Sie die Position auch durch „ziehen“ mit der Maus ändern.

Über den Button können Sie ferngesteuert einen oder mehrere Player-PC im Netzwerk anweisen, die aktuell ausgewählte Seite dort unmittelbar anzuzeigen. Wenn Sie in Ihrem DSshow-Projekt mehrere Player-PC verwalten (siehe Displays / Player-PC verwalten), können Sie die Seite entweder auf allen oder nur die von Ihnen gewählten Player-PC anzeigen lassen.

5.4 Seiten- und Elementeigenschaften

5.4.1 Eigenschaftsfenster

Über das Eigenschaftsfenster können Sie die Eigenschaften für die Seiten (Screens) und die Darstellungselemente ändern. Dabei werden die Eigenschaften pro Seite bzw. pro Element festgelegt. Beim Duplizieren einer Seite bzw. bei Copy & Paste eines Darstellungselementes werden die ursprünglich eingestellten Eigenschaften mit kopiert.

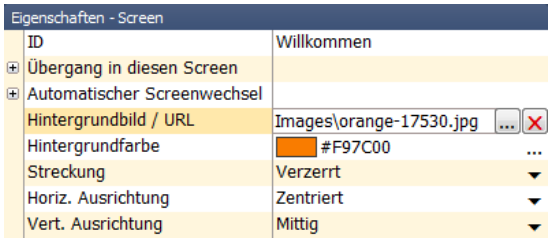


Das Eigenschaftsfenster ist in zwei Spalten aufgeteilt. Die linke Spalte enthält die Bezeichnung der Eigenschaft. In der rechten Spalte können Sie je nach Art der Eigenschaft den Eigenschaftswert anpassen.

Einige Eigenschaften enthalten Untereigenschaften, welche Sie über das ⊞ Symbol aufklappen und bearbeiten können.

Um die Eigenschaften eines bestimmten Darstellungselementes im Eigenschaftsfenster anzuzeigen, klicken Sie mit der Maus auf das Element, so dass es ausgewählt wird. Die Eigenschaften einer Seite können Sie anzeigen, indem Sie mit der Maus auf den Hintergrund bzw. in einen leeren Bereich im Display-Bereich klicken.

5.4.2 Eigenschaften für Seiten



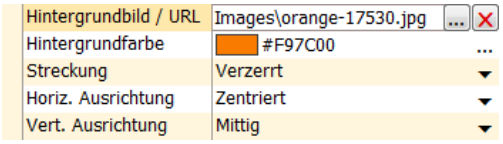
Über die Seiteneigenschaften können Sie ein Hintergrundbild bzw. die Hintergrundfarbe einstellen, den Übergangseffekt von einer anderen Seite auf diese Seite bestimmen und einen automatischen Wechsel auf eine andere Seite festlegen. In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

Um die Eigenschaften der aktuell ausgewählten Seite im Eigenschaftsfenster anzuzeigen, klicken Sie im Display-Fenster in einen leeren Bereich, sodass kein Darstellungselement mehr ausgewählt ist.

ID

Die Eigenschaft **ID** kennzeichnet den Namen der Seite eindeutig in Ihrem DSshow-Projekt. Einmal vergeben können keine weiteren Seiten oder Darstellungselemente den gleichen Namen erhalten. Wenn Sie eine neue Seite hinzufügen, vergibt DSshow bereits automatisch einen neuen Namen. Sie können diesen aber auch in eine sinnvolle Bezeichnung ändern (z.B. in „Screen-Willkommen“), um dessen Bedeutung später einfacher nachvollziehen zu können.

Hintergrundbild und Hintergrundfarbe



In der Eigenschaft **Hintergrundbild / URL** geben Sie den Dateinamen oder die URL des Bildes an, welches Sie als Hintergrundbild darstellen möchten. Wird das Bild aus der lokalen Datei während der Präsentation geändert, erkennt dies DSshow automatisch und zeigt das aktualisierte Bild an. Wenn sich die Datei auf einem Netzlaufwerk oder im Verzeichnis eines Synchronisationstools (wie z.B. Dropbox oder TeamDrive) befindet, können Sie so das Bild auch aus der Ferne über das Netzwerk oder Internet ändern.

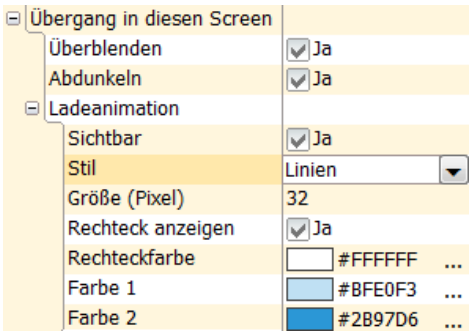
Über die Eigenschaft **Hintergrundfarbe** können Sie die Farbe des Hintergrunds anpassen. Klicken Sie auf den Button „…“, um das Dialogfenster zur Einstellung der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie auch die Farbe direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben.

Über die Eigenschaft **Streckung** legen Sie die Darstellung von Größe und Seitenverhältnis des Bildes fest. Dabei haben die verschiedenen Einstellungen folgende Bedeutungen:

Streckung	**Beschreibung**
Proportional	Das Seitenverhältnis des Bildes bleibt erhalten. Das Bild wird größtmöglich dargestellt.
Verzerrt	Die Bildgröße ist gleich der Displaygröße.
Keine	Das Bild wird in seiner ursprünglichen Größe dargestellt.

Mit den Eigenschaften **Horiz. Ausrichtung** und **Vert. Ausrichtung** können Sie das Bild auf dem Display ausrichten (links, mittig, unten, usw.).

Übergangseffekt bei Screenwechsel einstellen

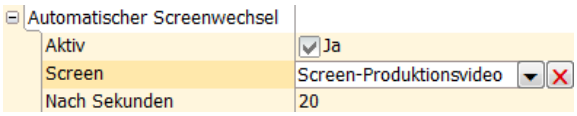


Über die Eigenschaft **Übergang in diesen Screen** können Sie den Übergangseffekt einstellen, wenn von einer anderen Seite in die aktuell ausgewählte gewechselt wird. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen.

Mit der Eigenschaft **Überblenden** legen Sie fest, ob beim Seitenwechsel eine Überblendung zwischen den Seiten stattfinden soll. In der Eigenschaft **Abdunkeln** stellen Sie zudem ein, ob der Displayinhalt während des Wechsels abgedunkelt werden soll.

Weiterhin können Sie während des Seitenwechsels eine Ladeanimation anzeigen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Ladeanimation** über das ⊞ Symbol auf, um die darunter befindlichen Eigenschaften anzuzeigen. Um die Ladeanimation zu aktivieren, setzen Sie den Haken in der Eigenschaft **Sichtbar**. Über alle weiteren Eigenschaften unterhalb von **Ladeanimation** können Sie die Darstellung der Ladeanimation festlegen.

Automatischer Screenwechsel



Mit der Eigenschaft **Automatischer Screenwechsel** können Sie einstellen, ob nach einer bestimmten Zeit von der aktuellen Seite auf eine andere Seite gewechselt werden soll. Damit haben Sie die Möglichkeit z.B. eine Slideshow bestehend aus verschiedenen Seiten zu erstellen, indem Sie auf jeder der Seite den automatischen Screenwechsel aktivieren. Klappen Sie die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen.

Über die Eigenschaft **Aktiv** können Sie den automatischen Screenwechsel aktivieren bzw. deaktivieren. In der Eigenschaft **Screen** legen Sie fest, auf welche Seite gewechselt werden soll. Die Zeit, nach welcher der Seitenwechsel durchgeführt werden soll, können Sie in der Eigenschaft **Nach Sekunden** einstellen.

5.4.3 Eigenschaften für Darstellungselemente

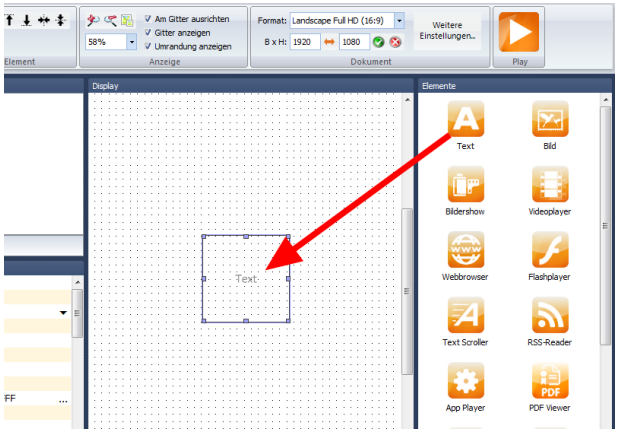
Für jedes Darstellungselement in DSshow lassen sich die Eigenschaften individuell einstellen. Um diese im Eigenschaftsfenster anzuzeigen bzw. zu bearbeiten, klicken Sie mit der Maus auf das entsprechende Element.

Unter Darstellungselemente werden alle Elemente und deren jeweiligen Eigenschaften erläutert.

5.5 Darstellungselemente

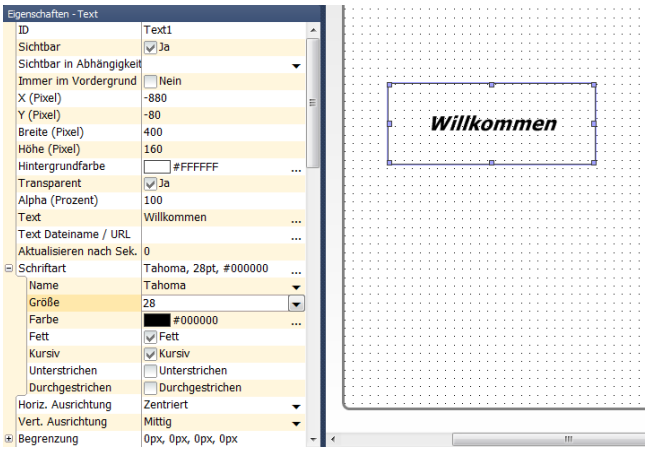
5.5.1 Text

Mit dem Text-Element haben Sie die Möglichkeit, Texte in beliebiger Form auf dem Display zu positionieren. Ziehen Sie hierzu mit der Maus das Text-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.



Über das Eigenschafts-Fenster können Sie den Text und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Text-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.



ID

Die Eigenschaft **ID** kennzeichnet den Namen des Text-Elements eindeutig in Ihrem DSshow-Projekt. Einmal vergeben können keine weiteren Elemente (Texte, Bilder, Videoplayer, etc.) den gleichen Namen erhalten. Wenn Sie ein neues Element hinzufügen, vergibt DSshow bereits automatisch einen neuen Namen. Sie können diesen aber auch in eine sinnvolle Bezeichnung ändern (z.B. in „Text Begrüßung“), um dessen Bedeutung später einfacher nachvollziehen zu können.

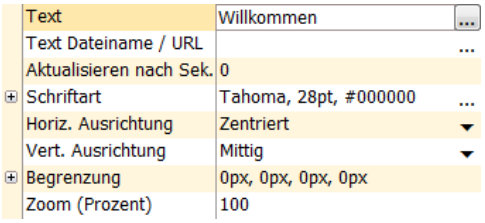
Position, Breite, Höhe und Sichtbarkeit

Über die Eigenschaften **X**, **Y**, **Breite** und **Höhe** können Sie die Position und Größe des Elements bestimmen. Die Angaben dieser Eigenschaften sind in Pixel. Position und Größe lassen sich auch direkt am Element über die Maus ändern. Hierzu gehen Sie mit dem Mauszeiger auf das Element, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen das Element an die gewünschte Stelle. Über eine der acht Eckpunkte können Sie auf die gleiche Weise die Größe des Elements ändern.

Über die **Sichtbar**-Eigenschaft bestimmen Sie, ob während der Präsentation das Text-Element angezeigt wird. In der Eigenschaft **Sichtbar in Abhängigkeit von** können Sie ein beliebiges anderes Element angeben. Das Text-Element wird nur dann in der Präsentation angezeigt, wenn auch das angegebene Element sichtbar ist. Diese Funktion ist z.B. dann sinnvoll, wenn mehrere Elemente auf einmal sichtbar bzw. unsichtbar geschaltet werden sollen (z.B. über die Eigenschaft **Automatisch ausblenden** im Text-Element).

Mit der Eigenschaft **Automatisch ausblenden** können Sie bewirken, dass der Text nach einer bestimmten Zeit ausgeblendet wird. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf und setzen den Haken bei **Aktiv**, um die Funktion zu aktivieren. Mit **Initial sichtbar** geben Sie an, ob das Element in der Präsentation von Anfang an sichtbar sein soll (andernfalls ist es unsichtbar). Über die Eigenschaft **Sekunden** regeln Sie, wie lange der Text sichtbar bleiben soll. Wenn Sie den Text aus einer Datei anzeigen (über die Eigenschaft **Text Dateiname**) und diesen ändern, erkennt dies DSshow und blendet den Text wieder für die in der Eigenschaft **Sekunden** angegebene Zeit ein.

Text und Textdarstellung



In der Eigenschaft **Text** können Sie den anzuzeigenden Text eingeben. Klicken Sie hierzu auf den Button „...“, um das Eingabefenster zu öffnen, über welches Sie den Text eingeben bzw. ändern können.

In dem Eingabefenster haben Sie die Möglichkeit den Text entweder mit oder ohne Formatierungen zu gestalten. Wählen Sie hierzu im Bereich „Format“ entsprechend „Rich Text“ (mit Formatierungen) oder „Nur Text“ (ohne Formatierungen) aus. Bitte beachten Sie, dass bei Texten mit Formatierungen die Eigenschaften **Schriftart**, **Horiz. Ausrichtung** und **Vert. Ausrichtung** bei der Darstellung nicht berücksichtigt werden.

Möchten Sie den Text aus einer Datei oder über eine URL anzeigen, geben Sie den entsprechenden Dateinamen der Textdatei (.txt) oder die URL in der Eigenschaft **Text Dateiname / URL** an. Befindet sich die Textdatei lokal auf der Festplatte, auf einem Netzlaufwerk oder im Verzeichnis eines Synchronisationstools (z.B. Dropbox oder TeamDrive) und wird dieser während der Präsentation geändert, erkennt dies DSshow automatisch und zeigt den aktualisierten Text an. Somit können Sie den Text auch aus der Ferne über das Netzwerk oder Internet ändern.

Wenn Sie eine URL als Quelle für den Text angeben, können Sie über die Eigenschaft **Aktualisieren nach Sek. (nur bei URLs)** eine Zeit in Sekunden angeben, nach welcher der Text (seit dem letzten Download) erneut heruntergeladen werden soll. So können Sie beispielsweise immer aktuelle Informationen über einen Webserver anzeigen lassen. Bei einer Angabe von 0 Sekunden bzw. bei lokalen Textdateien wird diese Funktion nicht durchgeführt.

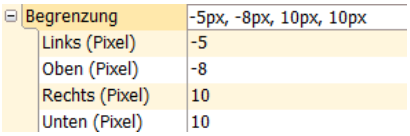
Über die Eigenschaft **Schriftart** legen Sie Art, Größe, Stil und Farbe der Schrift fest. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf oder öffnen Sie das Schriftart-Dialogfenster über den Button

„…“, um die Schriftart zu ändern. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart nur für Texte ohne Formatierungen (Nur Text) berücksichtigt wird.

In den Eigenschaften **Horiz. Ausrichtung** und **Vert. Ausrichtung** können Sie den Text innerhalb des Text-Elements ausrichten (z.B. links, mittig, unten, etc.). Diese Eigenschaft wirkt sich nur auf Texte ohne Formatierung (Nur Text) aus.

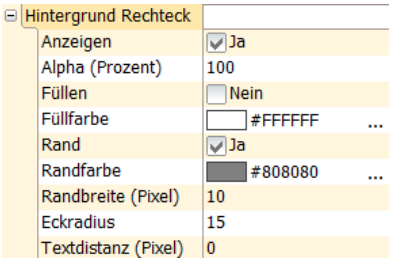
Über die Eigenschaft **Zoom (Prozent)** geben Sie den Vergrößerungsfaktor für die Darstellung des Textes an.

Die Eigenschaft **Begrenzung** ermöglicht es, Abstände des Textes zum Rand des Elements anzugeben. Die Angaben der Abstände sind in Pixel. Klappen Sie die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die gewünschten Abstände zu ändern.



Hintergrund Rechteck

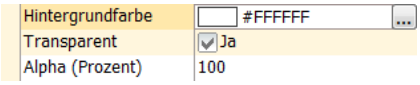
Zusätzlich zum Text können Sie ein Rechteck im Hintergrund darstellen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Hintergrund Rechteck** über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen bzw. zu bearbeiten.



Sie können auch nur ein Rechteck darstellen, indem Sie den Text in der Eigenschaft **Text** entfernen. Somit haben Sie die Möglichkeit ein Rechteck um ein beliebig anderes Element (z.B. Webbrowser) zu platzieren, indem Sie das Text-Element einfach darüber legen.

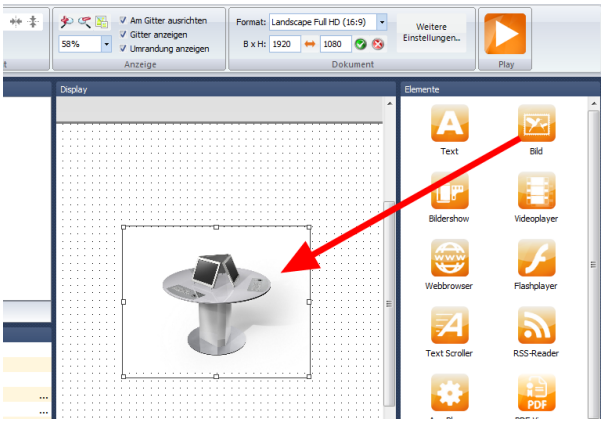
Hintergrundfarbe und Transparenz

Über die Eigenschaft **Hintergrundfarbe** können Sie die Farbe des Hintergrunds des anzuzeigenden Textes ändern. Klicken Sie auf den Button „…“, um das Dialogfenster zur Einstellung der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie auch die Farbe direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben. Damit die Hintergrundfarbe angezeigt wird, müssen Sie den Haken in der Eigenschaft **Transparent** entfernen, da ansonsten alle darunterliegenden Elemente mit dargestellt werden. Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.



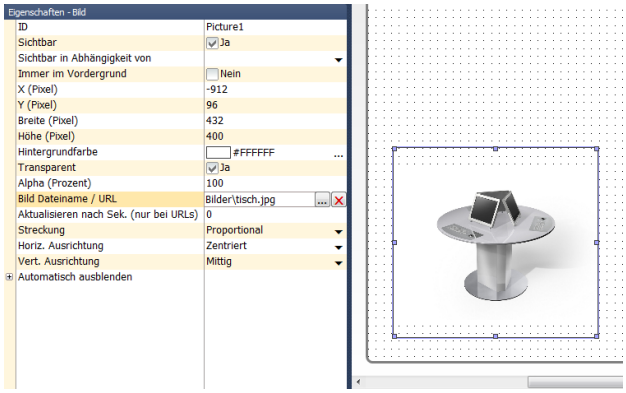
5.5.2 Bild

Mit dem Bild-Element können Sie Bilder in beliebiger Form auf dem Display zu darstellen. Ziehen Sie hierzu mit der Maus das Bild-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.



Über das Eigenschafts-Fenster können Sie das Bild und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Bild-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.



ID

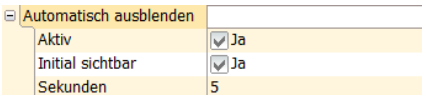
Die Eigenschaft **ID** kennzeichnet den Namen des Bild-Elements eindeutig in Ihrem DSshow-Projekt. Einmal vergeben können keine weiteren Elemente (Texte, Bilder, Videoplayer, etc.) den gleichen Namen erhalten. Wenn Sie ein neues Element hinzufügen, vergibt DSshow bereits automatisch einen neuen Namen. Sie können diesen aber auch in eine sinnvolle Bezeichnung ändern (z.B. in „Bild-Tisch“), um dessen Bedeutung später einfacher nachvollziehen zu können.

Position, Breite, Höhe und Sichtbarkeit

Über die Eigenschaften **X**, **Y**, **Breite** und **Höhe** können Sie die Position und Größe des Elements bestimmen. Die Angaben dieser Eigenschaften sind in Pixel. Position und Größe lassen sich auch direkt am Element über die Maus ändern. Hierzu gehen Sie mit dem Mauszeiger auf das Element, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen das Element an die gewünschte Stelle. Über eine der acht Eckpunkte können Sie auf die gleiche Weise die Größe des Elements ändern.

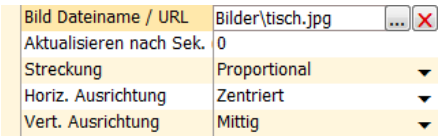
Über die **Sichtbar**-Eigenschaft bestimmen Sie, ob während der Präsentation das Bild-Element angezeigt wird. In der Eigenschaft **Sichtbar in Abhängigkeit von** können Sie ein beliebiges anderes Element angeben. Das Bild-Element wird nur dann in der Präsentation angezeigt, wenn auch das angegebene Element sichtbar ist. Diese Funktion ist z.B. dann sinnvoll, wenn mehrere Elemente auf

einmal sichtbar bzw. unsichtbar geschaltet werden sollen (z.B. über die Eigenschaft **Automatisch ausblenden** im Bild-Element).



Mit der Eigenschaft **Automatisch ausblenden** können Sie bewirken, dass das Bild nach einer bestimmten Zeit ausgeblendet wird. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf und setzen den Haken bei **Aktiv**, um die Funktion zu aktivieren. Mit **Initial sichtbar** geben Sie an, ob das Element in der Präsentation von Anfang an sichtbar sein soll (andernfalls ist es unsichtbar). Über die Eigenschaft **Sekunden** regeln Sie, wie lange das Bild sichtbar bleiben soll. Wenn Sie die Bild-Datei ändern (z.B. bearbeiten oder austauschen), erkennt dies DSshow und blendet das Bild wieder für die in **Sekunden** angegebene Zeit ein.

Bild und Bilddarstellung



In der Eigenschaft **Bild Dateiname / URL** geben Sie den Dateinamen bzw. die URL des Bildes an, welches Sie anzeigen möchten. Befindet sich das Bild lokal auf der Festplatte, auf einem Netzlaufwerk oder im Verzeichnis eines Synchronisationstools (z.B. Dropbox oder TeamDrive) und wird dieses während der Präsentation geändert, erkennt dies DSshow automatisch und zeigt das aktualisierte Bild an. Somit können Sie das Bild auch aus der Ferne über das Netzwerk oder Internet ändern.

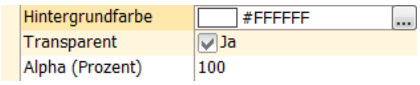
Wenn Sie eine URL als Bildquelle angeben, können Sie über die Eigenschaft **Aktualisieren nach Sek. (nur bei URLs)** eine Zeit in Sekunden angeben, nach welcher das Bild (seit dem letzten Download) erneut heruntergeladen werden soll. So können Sie beispielsweise immer das aktuelle Bild einer Webcam anzeigen lassen. Bei einer Angabe von 0 Sekunden bzw. bei lokalen Bildern wird diese Funktion nicht durchgeführt.

Über die Eigenschaft **Streckung** legen Sie die Darstellung von Größe und Seitenverhältnis des Bildes innerhalb des Element-Rechtecks fest. Dabei haben die verschiedenen Einstellungen folgende Bedeutungen:

Streckung	**Beschreibung**
Proportional	Das Seitenverhältnis des Bildes bleibt erhalten. Das Bild wird innerhalb des Bild-Elements ausgerichtet.
Verzerrt	Die Bildgröße ist gleich dem des Element-Rechtecks.
Keine	Das Bild wird in seiner ursprünglichen Größe dargestellt.

Mit den Eigenschaften **Horiz. Ausrichtung** und **Vert. Ausrichtung** können Sie das Bild innerhalb des Rechtecks ausrichten (links, mittig, unten, usw.).

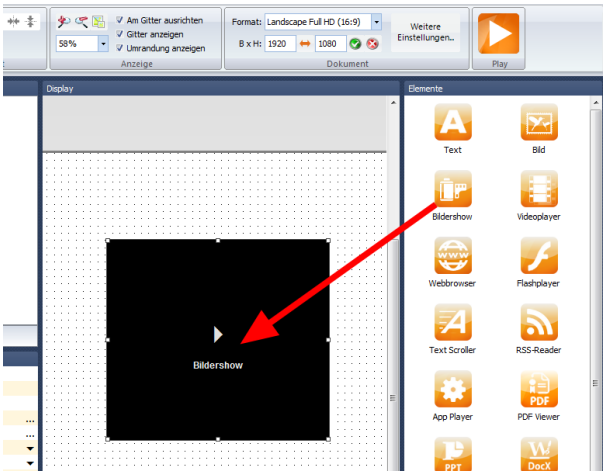
Hintergrundfarbe und Transparenz



Über die Eigenschaft **Hintergrundfarbe** können Sie die Farbe des Hintergrunds des anzuzeigenden Bildes ändern. Klicken Sie auf den Button „…“, um das Dialogfenster zur Einstellung der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie auch die Farbe direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben. Damit die Hintergrundfarbe angezeigt wird, müssen Sie den Haken in der Eigenschaft **Transparent** entfernen, da ansonsten alle darunterliegenden Elemente mit dargestellt werden. Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

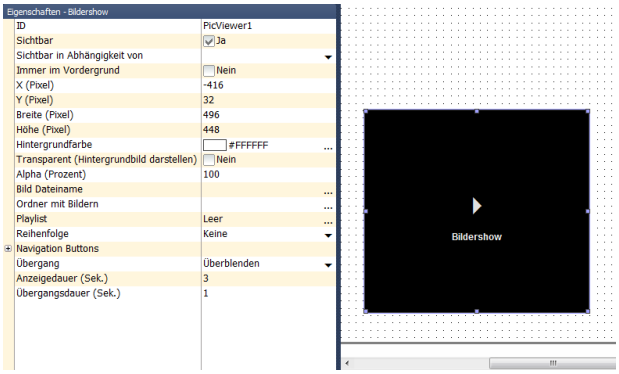
5.5.3 Bildershow

Mit dem Bildershow-Element haben Sie die Möglichkeit, mehrere Bilder im Wechsel (Diashow) an einer bestimmten Position auf dem Display darzustellen. Ziehen Sie hierzu mit der Maus das Bildershow-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.



Über das Eigenschafts-Fenster können Sie die Bildershow und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Bildershow-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.



ID

Die Eigenschaft **ID** kennzeichnet den Namen des Bildershow-Elements eindeutig in Ihrem DSshow-Projekt. Einmal vergeben können keine weiteren Elemente (Texte, Bilder, Videoplayer, etc.) den gleichen Namen erhalten. Wenn Sie ein neues Element hinzufügen, vergibt DSshow bereits automatisch einen neuen Namen. Sie können diesen aber auch in eine sinnvolle Bezeichnung ändern (z.B. in „Bildershow-Fotosession“), um dessen Bedeutung später einfacher nachvollziehen zu können.

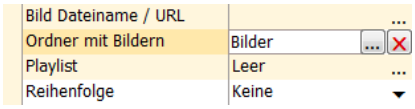
Position, Breite, Höhe und Sichtbarkeit

Über die Eigenschaften **X**, **Y**, **Breite** und **Höhe** können Sie die Position und Größe des Elements bestimmen. Die Angaben dieser Eigenschaften sind in Pixel. Position und Größe lassen sich auch direkt am Element über die Maus ändern. Hierzu gehen Sie mit dem Mauszeiger auf das Element, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen das Element an die gewünschte Stelle. Über eine der acht Eckpunkte können Sie auf die gleiche Weise die Größe des Elements ändern.

Über die **Sichtbar**-Eigenschaft bestimmen Sie, ob während der Präsentation das Bildershow-Element angezeigt wird. In der Eigenschaft **Sichtbar in Abhängigkeit von** können Sie ein beliebiges anderes

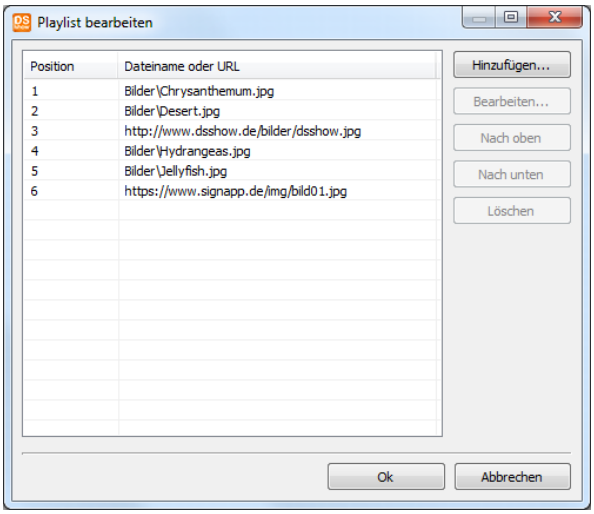
Element angeben. Das Bildershow-Element wird nur dann in der Präsentation angezeigt, wenn auch das angegebene Element sichtbar ist. Diese Funktion ist z.B. dann sinnvoll, wenn mehrere Elemente auf einmal sichtbar bzw. unsichtbar geschaltet werden sollen (z.B. über die Eigenschaft **Automatisch ausblenden** im Text-Element).

Playlist – Liste der darzustellenden Bilder



Über die Eigenschaft **Ordner mit Bildern** können Sie ein Verzeichnis mit Bildern angeben (z.B. lokal auf Ihrer Festplatte oder auf einem Netzlaufwerk), welche abwechselnd angezeigt werden sollen. Verwenden Sie hierzu das Eingabefeld oder klicken Sie auf den Button „...“, um den Ordner über ein Dialog-Fenster auszuwählen. Befinden sich die Bilder auf einem Netzlaufwerk oder im Verzeichnis eines Synchronisationstools (wie z.B. Dropbox oder TeamDrive), können Sie die Bilder auch während der Präsentation aus der Ferne über das Netzwerk oder Internet ändern. Die Reihenfolge, wann welches Bild angezeigt werden soll, können Sie über die Eigenschaft **Reihenfolge** festlegen.

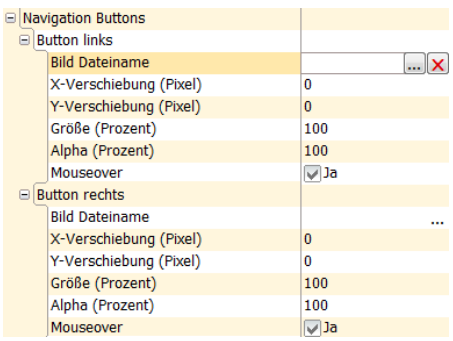
In der Eigenschaft **Playlist** können Sie die Bilder, welche Sie anzeigen möchten, in eine Liste eintragen. Klicken Sie hierzu auf den Eintrag **Playlist** und öffnen dann den Playlist-Dialog über den Button „...“. Sie können hier die Dateinamen oder URLs der Bilder hinzufügen, bearbeiten, löschen und deren Reihenfolge ändern. Bitte beachten Sie, dass die Reihenfolge der Playlist während der Präsentation nur dann berücksichtigt wird, wenn die Eigenschaft **Reihenfolge** auf den Eintrag „Keine“ eingestellt ist.



Über die Eigenschaft **Bild Dateiname / URL** können Sie auch ein einzelnes Bild zum Anzeigen angeben. In diesem Fall wird im Wechsel nur dieses eine Bild angezeigt.

Navigationsbuttons

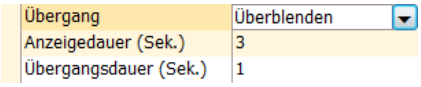
Innerhalb der Bildershow haben Sie die Möglichkeit Navigatonselemente in Form von Bilder-Buttons anzulegen. Diese können Sie für die linke (vorheriges Bild anzeigen) und rechte Seite (nächstes Bild anzeigen) der Bildershow festlegen. Über die Eigenschaft **Bild Dateiname** können Sie das Bild für den Button angeben. Mit den Eigenschaften **X-Verschiebung (Pixel)** und **Y-Verschiebung (Pixel)** lässt sich



der Bild-Button an eine bestimmte Stelle verschieben. Die Eigenschaft **Größe (Prozent)** bewirkt eine Vergrößerung bzw. Verkleinerung des Bild-Buttons. Die Transparenz (Durchsichtigkeit) lässt sich über die Eigenschaft **Alpha (Prozent)** einstellen. Falls Sie eine Maus in Ihrer Präsentation verwenden, können Sie über die Eigenschaft **Mouseover** festlegen, ob die Transparenz des Bild-Buttons beim Überfahren mit der Maus leicht ändern soll.

Über das Button-Element in DSshow besteht eine weitere Möglichkeit in der Bildershow zu navigieren. Wählen Sie im Button hierzu in der Eigenschaft **Ziel** die entsprechende Bildershow aus und setzen die Eigenschaft **Funktion** auf „Vorheriges“ oder „Nächste“ (siehe auch Funktion per Button ausführen).

Übergang zwischen den Bildern

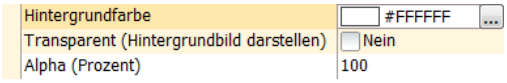


In der Eigenschaft **Übergang** können Sie die Animation festlegen, welche für den Übergang zwischen den Bildern verwendet werden soll:

Übergang	Beschreibung
Überblenden	Überblendet kontinuierlich ein Bild in das nächste.
Horizontales gleiten	Durch horizontales Bewegen der Bilder werden diese gewechselt.
Vertikales gleiten	Durch vertikales Bewegen der Bilder werden diese gewechselt.
Einzoomen	Das nächste Bild wird kontinuierlich eingezoomt.
Auszoomen	Das nächste Bild wird kontinuierlich ausgezoomt.
Rotierend	Das nächste Bild wird kontinuierlich „reinrotiert“.
Zufällig	Bei jedem Bildwechsel wird zufällig einer der obigen Übergänge angewendet.

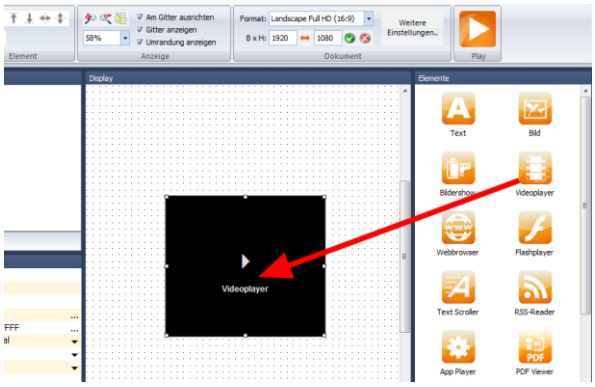
Die Eigenschaft **Anzeigedauer (Sek.)** legt dabei fest, wie lange ein Bild angezeigt werden soll. Über die Eigenschaft **Übergangsdauer (Sek.)** können Sie die Länge des Übergangs von einem zum nächsten Bild bestimmen. Beide Eigenschaften werden in Sekunden angegeben.

Hintergrundfarbe und Transparenz



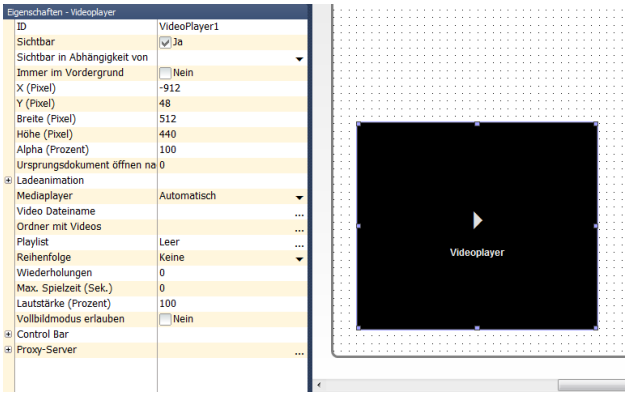
Über die Eigenschaft **Hintergrundfarbe** können Sie eine Farbe festlegen, welche in den Bereichen im Element erscheint, an denen die Bilder nicht dargestellt werden. Klicken Sie hierzu auf den Button „…“, um das Dialogfenster zum Einstellen der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie die Farbe auch direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben. Weiterhin ist es möglich den Hintergrund unter dem Element anzeigen lassen. Setzen Sie hierzu einfach den Haken in der Eigenschaft **Transparent (Hintergrundbild darstellen)**. Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

5.5.4 Videoplayer



Mit dem Videoplayer-Element ist es möglich, Videodateien bzw. Videostreams auf dem Display anzuzeigen und zu steuern. Auch die Wiedergabe von Audio (z.B. Hintergrundmusik) ist mit dem Element möglich. Zum Abspielen der Medien verwendet DSshow den Windows Media Player oder den VLC Media Player.

Um den Videoplayer zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das Videoplayer-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.



Über das Eigenschafts-Fenster können Sie die Darstellung und Bedienbarkeit anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Videoplayer-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

ID

Die Eigenschaft **ID** kennzeichnet den Namen des Videoplayer-Elements eindeutig in Ihrem DSshow-Projekt. Einmal vergeben können keine weiteren Elemente (Texte, Bilder, Webbrowser, etc.) den gleichen Namen erhalten. Wenn Sie ein neues Element hinzufügen, vergibt DSshow bereits automatisch einen neuen Namen. Sie können diesen aber auch in eine sinnvolle Bezeichnung ändern (z.B. in „Imagevideo“), um dessen Bedeutung später einfacher nachvollziehen zu können.

Position, Breite, Höhe und Sichtbarkeit

Über die Eigenschaften **X**, **Y**, **Breite** und **Höhe** können Sie die Position und Größe des Elements bestimmen. Die Angaben dieser Eigenschaften sind in Pixel. Position und Größe lassen sich auch direkt am Element über die Maus ändern. Hierzu gehen Sie mit dem Mauszeiger auf das Element, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen das Element an die gewünschte Stelle. Über eine der acht Eckpunkte können Sie auf die gleiche Weise die Größe des Elements ändern.

Über die **Sichtbar**-Eigenschaft bestimmen Sie, ob während der Präsentation das Videoplayer-Element angezeigt wird. In der Eigenschaft **Sichtbar in Abhängigkeit von** können Sie ein beliebiges anderes

Element angeben. Das Videoplayer-Element wird nur dann in der Präsentation angezeigt, wenn auch das angegebene Element sichtbar ist. Diese Funktion ist z.B. dann sinnvoll, wenn mehrere Elemente auf einmal sichtbar bzw. unsichtbar geschaltet werden sollen (z.B. über die Eigenschaft **Automatisch ausblenden** im Text-Element).

Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

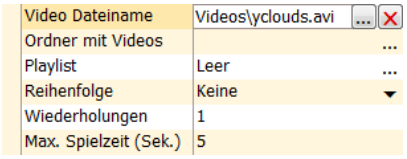
Mediaplayer – Windows Media Player oder VLC Media Player

In der Eigenschaft **Mediaplayer** können Sie den Mediaplayer zum Abspielen Ihrer Medien einstellen. Dabei können Sie wählen zwischen:

- Windows Media Player, welcher normalerweise bei Windows bereits installiert ist.
- VLC Media Player, welchen Sie Sich unter https://www.videolan.org/vlc/releases/2.2.1.html herunterladen können.
- Automatisch, wobei DSshow prüft, welcher von beiden Mediaplayer auf Ihrem PC installiert ist.

Die Frage, welchen der beiden Player Sie für Ihr DSshow-Projekt einsetzen, hängt davon ab, welche Medien Sie abspielen möchten. Bestimmte Mediendateien oder Streams lassen sich nur mit einem der beiden Player abspielen. Hier ist es empfehlenswert vorab zu prüfen, welcher Player für das Abspielen Ihrer Medien geeignet ist.

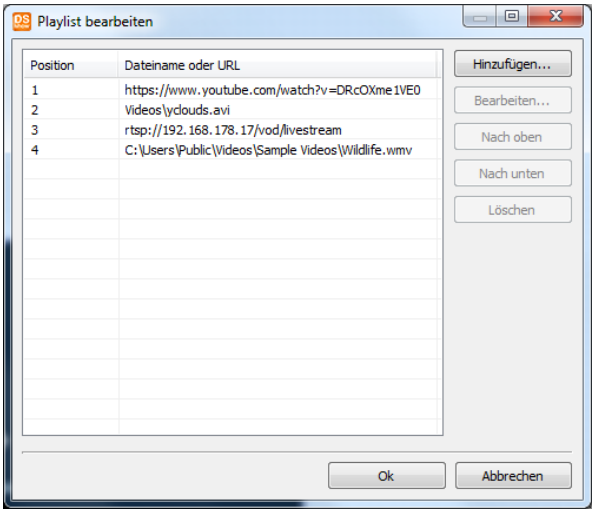
Video Dateiname, Web-Adresse und Playlist



Über die Eigenschaft **Video Dateiname** können Sie den Dateinamen oder die Web-Adresse (URL) des anzuzeigenden Videos (oder Audio-Datei) angeben. Verwenden Sie hierzu das Eingabefeld oder klicken Sie auf den Button „...“, um die Quelle über einen Eingabe-Dialog einzugeben. Achten Sie darauf, dass Sie bei Web-Adressen das Protokoll (http://, https://, rtsp://, etc.) mit angeben.

Über die Eigenschaft **Ordner mit Videos** können Sie ein Verzeichnis mit Video- oder Audiodateien angeben (z.B. lokal auf Ihrer Festplatte oder auf einem Netzlaufwerk), welche abwechselnd abgespielt werden sollen. Verwenden Sie hierzu das Eingabefeld oder klicken Sie auf den Button „...“, um den Ordner über ein Dialog-Fenster auszuwählen. Befinden sich die Medien auf einem Netzlaufwerk oder im Verzeichnis eines Synchronisationstools (wie z.B. Dropbox oder TeamDrive), können Sie die Dateien auch während der Präsentation aus der Ferne über das Netzwerk oder Internet ändern. Die Reihenfolge, wann welches Video angezeigt werden soll, können Sie über die Eigenschaft **Reihenfolge** festlegen.

In der Eigenschaft **Playlist** können Sie die Medien, die Sie wiedergeben möchten in eine Liste eintragen. Klicken Sie hierzu auf den Eintrag **Playlist** und öffnen dann den Playlist-Dialog über den Button „...“. Sie können hier die Quellen der abzuspielenden Medien hinzufügen, bearbeiten, löschen und deren Reihenfolge ändern. Bitte beachten Sie, dass die Reihenfolge der Playlist während der Präsentation nur dann berücksichtigt wird, wenn die Eigenschaft **Reihenfolge** auf den Eintrag „keine“ eingestellt ist.



Über die Eigenschaft **Wiederholungen** können Sie die Anzahl angeben, wie oft die Playlist (bzw. Ordner oder eine einzelne Datei) wiedergegeben werden soll. Bei einer Anzahl von 0 gibt es keine Einschränkung, d.h. die Medien werden immer wieder abgespielt.

Mit der Eigenschaft **Max. Spielzeit (Sek.)** haben Sie die Möglichkeit, die maximale Abspielzeit pro Medium in Sekunden festzulegen. Das ist z.B. bei Livestreams sinnvoll, welche in Ihrer zeitlichen Abspiellänge nicht beschränkt sind. Somit ist es möglich mehrere Livestreams in eine Playlist einzutragen, bei dem jeder Stream beispielsweise nur 10 Minuten (= 600 Sekunden) abgespielt werden darf. Wenn Sie einen Wert von 0 eintragen, wird das Medium dagegen immer in seiner vollen Länge abgespielt.

YouTube-Videos abspielen

Um YouTube-Videos abzuspielen, öffnen Sie Ihren Browser, navigieren zur YouTube-Seite und wählen dort das entsprechende Video aus, so dass es im Browser abgespielt wird. Kopieren Sie nun die Adresse aus der Adresszeile Ihres Browsers in die Eigenschaft **Video Dateiname** in DSshow. Die Adresse eines YouTube-Videos ist normalerweise folgendermaßen aufgebaut:

https://www.youtube.com/watch?v=DRcOXXXXXXX

Sie können auch mehrere YouTube-Videos hintereinander abspielen, indem Sie diese in die **Playlist** eintragen.
Voraussetzung für das Abspielen von YouTube-Videos ist, dass in der Eigenschaft **Mediaplayer** der VLC Media Player ausgewählt ist (siehe Mediaplayer). Bitte beachten Sie, dass hierfür der VLC Media Player auf Ihrem System installiert sein muss.

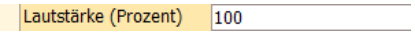
Audiowiedergabe – Hintergrundmusik abspielen

Für das Abspielen von Musik oder Audio-Daten im Allgemeinen wählen Sie in der Eigenschaft **Video Dateiname** die entsprechende Datei aus (.mp3, .wma, .ogg, etc.) und entfernen in der Eigenschaft **Sichtbar** den Haken. Während der DSshow-Präsentation bleibt das Videoplayer-Element somit unsichtbar, wobei der Audio-Teil trotzdem hörbar ist. Mit dieser Vorgehensweise können Sie auch die Audio-Spur eines Videos wiedergeben, ohne das Video selbst anzuzeigen.

Wenn Sie mehrere Audio-Dateien hintereinander abspielen möchten, tragen Sie diese in die **Playlist** ein.

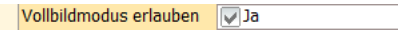
Das Streaming von Audio-Daten über das Netzwerk oder Internet ist auch möglich. Tragen Sie hierzu die entsprechende URL in die Eigenschaft **Video Dateiname** oder in die **Playlist** ein.

Lautstärke

Über die Eigenschaft **Lautstärke** können Sie die Lautstärke in 

Prozent des abzuspielenden Mediums festlegen. Bei 100% wird dieses in voller Lautstärke wiedergegeben, bei 0% ist die Audio-Ausgabe ausgeschaltet.

Vollbildmodus mit Doppelklick

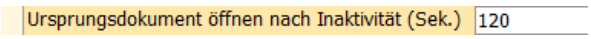
Über die Eigenschaft **Vollbildmodus erlauben** geben Sie dem 

Betrachter die Möglichkeit, das Video durch doppeltes Tippen per Touch oder einen Doppelklick per Maus in den Vollbildmodus zu schalten, bzw. diesen wieder zu deaktivieren. Im Vollbildmodus wird das Video auf den gesamten Bildschirmbereich gezoomt und überdeckt dabei evtl. andere vorhandene Elemente auf dem Display. Falls Sie zusätzlich die Control Bar nutzen, erscheint rechts neben der Zeitangabe ein Symbol zum Aktivieren des Vollbildmodus.

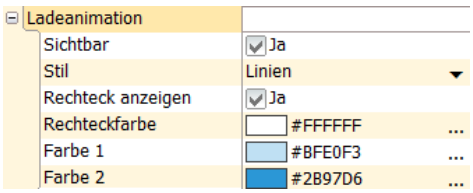
Video/Audio über einen Button ändern

Mit dem Button-Element können Sie während der Laufzeit Ihrer Präsentation die Möglichkeit geben, das abzuspielende Medium zu ändern. Wählen Sie hierzu im Button in der Eigenschaft **Dateiname oder URL** das abzuspielende Medium aus und wählen dann in der Eigenschaft **Ziel** das entsprechende Videoplayer-Element. Tippt (oder klickt) ein Betrachter auf diesen Button, wird das Medium im Videoplayer gestartet (siehe auch Funktion per Button ausführen).

Über die Eigenschaft **Ursprungsdokument öffnen nach Inaktivität (Sek.)** können Sie eine Zeit in Sekunden festlegen, nach der wieder das ursprüngliche Medium (festgelegt in der Eigenschaft **Video Dateiname**) auf dem Display wiedergegeben wird, wenn keine Aktivität mehr durch den Betrachter am Display stattfindet. Bei einer Angabe von 0 wird diese Funktion nicht durchgeführt.

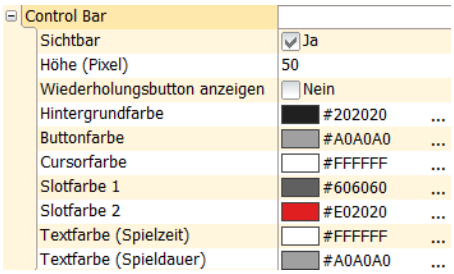


Ladeanimation



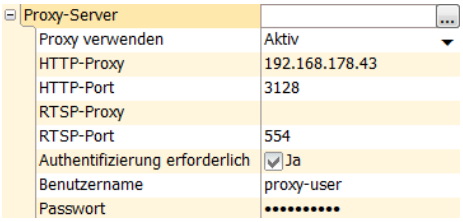
Den Ladevorgang eines Videos können Sie dem Betrachter durch eine Ladeanimation signalisieren. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Ladeanimation** über das ⊞ Symbol auf, um alle darunter befindlichen Eigenschaften anzuzeigen. Um die Ladeanimation zu aktivieren, setzen Sie den Haken in der Eigenschaft **Sichtbar**. Über alle weiteren Eigenschaften unterhalb von **Ladeanimation** können Sie die Darstellung der Ladeanimation festlegen.

Control Bar



Über die Eigenschaft **Control Bar** können Sie festlegen, ob im unteren Bereich des Videoplayers ein Bereich zur Steuerung des abzuspielenden Videos angezeigt werden soll. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf und setzen Sie den Haken in der Eigenschaft **Sichtbar**, um die Control Bar während der Präsentation anzeigen zu lassen. In der Eigenschaft **Höhe (Pixel)** können Sie die Größe der Control Bar festlegen. Die Steuerelemente innerhalb der Control Bar passen sich dabei dessen Höhe automatisch an. Über die Eigenschaft **Wiederholungsbutton anzeigen** können Sie rechts neben dem Play/Pause-Button einen weiteren Button anzeigen lassen, mit dem der Betrachter selbst entscheiden kann, ob das Video nach dessen Ende automatisch wieder von vorne abgespielt werden soll. Über alle weiteren Eigenschaften können Sie die Farben der Control Bar anpassen.

Proxy-Server



Über die Eigenschaft **Proxy-Server** können Sie speziell für das ausgewählte Videoplayer-Element einen Proxy-Server für die Wiedergabe von Medien über HTTP oder RTSP festlegen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die Eigenschaften anzeigen zu lassen oder

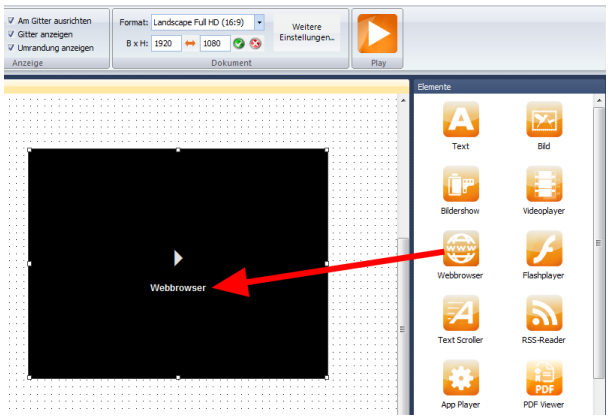
klicken Sie auf den Button „…“, um ein Dialog-Fenster zur Konfiguration zu öffnen. Über die Eigenschaft **Proxy verwenden** legen Sie fest, wie die Proxy-Konfiguration verwendet werden soll:

Einstellung	**Beschreibung**
Aktiv	Die Proxy-Konfiguration wird über die Eigenschaften im ausgewählten Videoplayer bestimmt.
Deaktiv	Im ausgewählten Videoplayer wird kein Proxy verwendet.
Aus globalen DSshow-Einstellungen	Die Konfiguration wird aus den global eingestellten Proxy-Server-Einstellungen verwendet (siehe hierzu Proxy-Server).

Über alle weiteren Eigenschaften legen Sie Adressen, Ports und Authentifizierung für den Proxy-Server fest.

5.5.5 Webbrowser

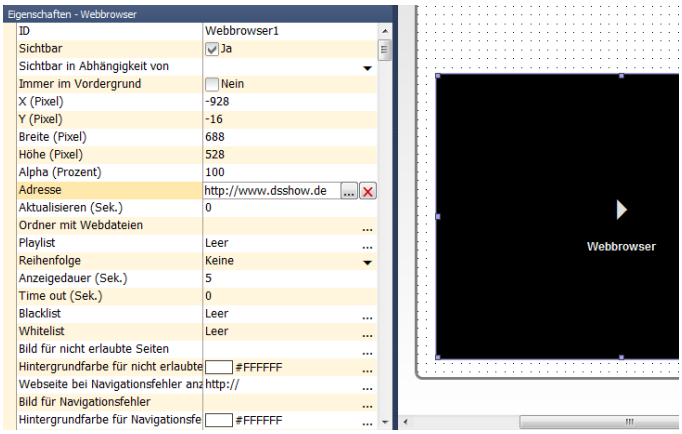
Mit dem Webbrowser-Element ist es möglich Webseiten auf dem Display darzustellen bzw. mit diesen zu interagieren. DSshow verwendet zur Darstellung der Web-Inhalte den Internet Explorer von Microsoft. Dadurch haben Sie die Möglichkeit Techniken wie z.B. ActiveX oder HTML5 zur Darstellung einzusetzen.



Um den Webbrowser zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das Webbrowser-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.

Über das Eigenschafts-Fenster können Sie die Darstellung und Bedienbarkeit anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Webbrowser-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.



ID

Die Eigenschaft **ID** kennzeichnet den Namen des Webbrowser-Elements eindeutig in Ihrem DSshow-Projekt. Einmal vergeben können keine weiteren Elemente (Texte, Bilder, Videoplayer, etc.) den gleichen Namen erhalten. Wenn Sie ein neues Element hinzufügen, vergibt DSshow bereits automatisch einen neuen Namen. Sie können diesen aber auch in eine sinnvolle Bezeichnung ändern (z.B. in „Unternehmens-Webseite“), um dessen Bedeutung später einfacher nachvollziehen zu können.

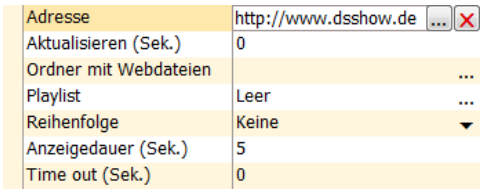
Position, Breite, Höhe und Sichtbarkeit

Über die Eigenschaften **X**, **Y**, **Breite** und **Höhe** können Sie die Position und Größe des Elements bestimmen. Die Angaben dieser Eigenschaften sind in Pixel. Position und Größe lassen sich auch direkt am Element über die Maus ändern. Hierzu gehen Sie mit dem Mauszeiger auf das Element, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen das Element an die gewünschte Stelle. Über eine der acht Eckpunkte können Sie auf die gleiche Weise die Größe des Elements ändern.

Über die **Sichtbar**-Eigenschaft bestimmen Sie, ob während der Präsentation das Webbrowser-Element angezeigt wird. In der Eigenschaft **Sichtbar in Abhängigkeit von** können Sie ein beliebiges anderes Element angeben. Das Webbrowser-Element wird nur dann in der Präsentation angezeigt, wenn auch das angegebene Element sichtbar ist. Diese Funktion ist z.B. dann sinnvoll, wenn mehrere Elemente auf einmal sichtbar bzw. unsichtbar geschaltet werden sollen (z.B. über die Eigenschaft **Automatisch ausblenden** im Text-Element).

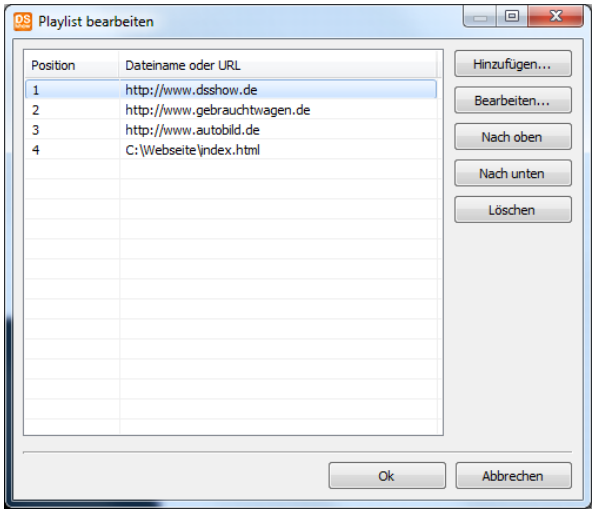
Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

Adresse und Playlist



In der Eigenschaft **Adresse** geben Sie die Web-Adresse (URL) der anzuzeigenden Internetseite an. Verwenden Sie hierzu das Eingabefeld oder klicken Sie auf den Button „...“, um die Adresse in den Eingabe-Dialog einzugeben. Achten Sie darauf, dass Sie bei Adressen von Internetseiten das Protokoll (http:// oder https://) mit angeben. Alternativ können Sie Seiten auch offline anzeigen (wenn sich der PC mit DSshow bspw. auf einer Messe befindet und kein Internetzugang zur Verfügung steht). Hierzu geben Sie einfach den Pfad der Startseite auf der Festplatte oder Netzlaufwerk ein (z.B. C:\Webseiten\index.html). Mit diversen Tools von Drittanbietern ist es möglich, Internetseiten vollständig herunterzuladen und diese mit DSshow offline anzuzeigen.

Möchten Sie, dass die angezeigte Webseite regelmäßig aktualisiert wird, verwenden Sie die Eigenschaft **Aktualisieren (Sek.)**. Geben Sie hier die Zeit in Sekunden ein, nach der die Seite neu geladen werden soll oder 0 Sekunden, wenn Sie die Funktion nicht nutzen möchten.



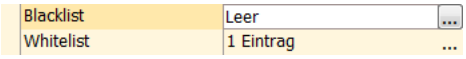
Über die Eigenschaften **Playlist** und **Ordner mit Webdateien** ist es möglich, mehrere Webseiten im ständigen Wechsel darzustellen. Klicken Sie hierzu auf den Eintrag **Playlist** und öffnen dann den Playlist-Dialog über den Button „...“. Sie können hier Seiten hinzufügen, bearbeiten, löschen und deren Reihenfolge ändern. Bitte beachten Sie, dass die Reihenfolge der Playlist während der Präsentation nur dann berücksichtigt wird, wenn die Eigenschaft **Reihenfolge** auf den Eintrag „Keine“ eingestellt ist. Die Anzeigedauer der jeweilig anzuzeigenden Seite können Sie in der Eigenschaft **Anzeigedauer (Sek.)** festlegen.

Über die Eigenschaft **Ordner mit Webdateien** können Sie alternativ zur Playlist ein Verzeichnis angeben, das Webdateien zum Anzeigen enthält. Die Dateien werden dann in Abhängigkeit von der

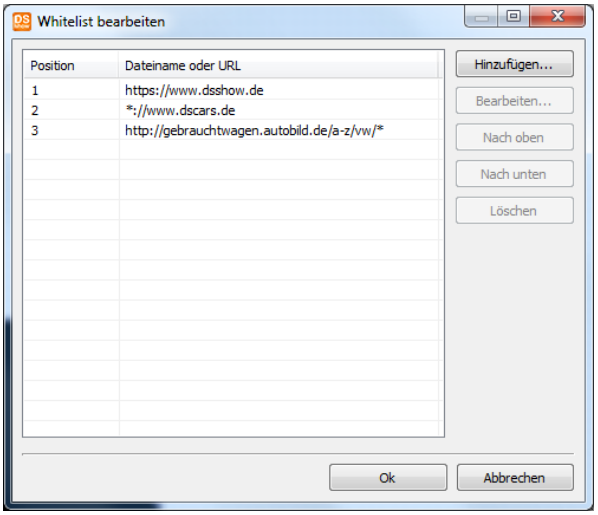
Eigenschaft **Reihenfolge** nacheinander angezeigt. Das Verzeichnis kann sich auch auf einem Netzlaufwerk befinden und ermöglicht so das Hinzufügen bzw. Ändern von Dateien aus der Ferne, während DSshow sich im Präsentationsmodus befindet.

Mit der Eigenschaft **Time out (Sek.)** können Sie festlegen, nach wie vielen Sekunden der Browser wieder zur Startseite (festgelegt über die Eigenschaft **Adresse**) wechseln soll, nachdem keine Aktivität mehr per Touch, Maus oder Tastatur durch einen Nutzer erfolgt. Diese Funktion ist nur dann aktiv, wenn eine Sekundenanzahl größer Null in **Time out (Sek.)** eingestellt ist. In der Eigenschaft **Sicherheit** können Sie weitere Aktionen setzen (z.B. Cookies oder Cache löschen), welche nach einem Time out ausgelöst werden (siehe Sicherheit).

Whitelist und Blacklist – nur bestimmte Webseiten erlauben



In der Eigenschaft **Whitelist** legen Sie fest, welche Webseiten aufgerufen werden dürfen und in **Blacklist**, welche Seiten nicht erlaubt sind. Somit können Sie bewirken, dass Nutzer nur auf bestimmten Seiten surfen dürfen, bzw. bestimmte Seiten vom Surfen ausgeschlossen werden. Bitte beachten Sie, dass das Surfen per Touch- oder Mauseingabe nur dann möglich ist, wenn die Eigenschaft **Touch** aktiviert ist.

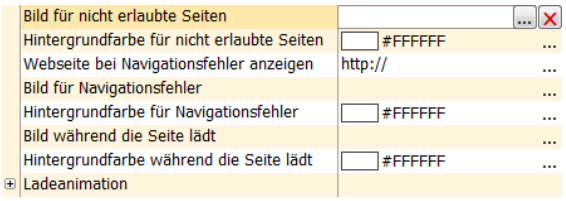


Um die Liste der Seiten zu bearbeiten, klicken Sie auf den jeweiligen Eintrag (**Blacklist** oder **Whitelist**) und öffnen dann den Bearbeitungs-Dialog über den Button „...“. Sie können hier nun die gewünschten Adressen einpflegen (ähnlich wie in der Eigenschaft **Playlist**).

Um mehrere Seiten über einen Eintrag zu erlauben bzw. zu sperren, können Sie das Wildcard „*“ verwenden. Über die Angabe http://www.meineseite.de/downloads/links/* in der **Blacklist** sperren Sie beispielsweise alle Unterseiten im Bereich /downloads/links/. Die Seite http://www.meineseite.de/downloads/links/index.html kann in diesem Fall nicht aufgerufen werden. Das Wildcard „*“ können Sie auch im Protokoll der Adresse verwenden (*://), um so über einen Eintrag Seiten mit http:// und https:// zu erlauben oder zu sperren.

Um den Nutzer zu signalisieren, dass eine bestimmte Webseite gesperrt ist, können Sie ein Bild in der Eigenschaft **Bild für nicht erlaubte Seiten** hinterlegen. Es wird angezeigt, wenn der Nutzer versucht einen Link zu öffnen, welcher durch die **Whitelist** oder **Blacklist** gesperrt wurde.

Status signalisieren

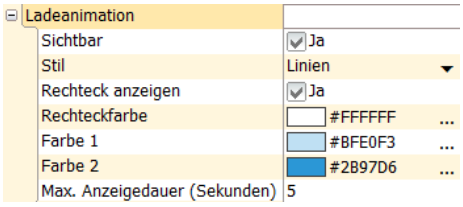


Über die Eigenschaft **Bild für nicht erlaubte Seiten** können Sie dem Nutzer über ein Bild signalisieren, dass bestimmte Seiten gesperrt sind, welche über die Eigenschaften **Whitelist** bzw. **Blacklist** festgelegt wurden. Versucht der Nutzer eine gesperrte Seite aufzurufen, wird für eine bestimmte Zeit das Bild eingeblendet.

Ist das Verhältnis von Breite und Höhe des Bildes ein anderes, als das des Webbrowser-Elements, dann wird das Bild größtmöglich und unverzerrt innerhalb des Elementes dargestellt. Evtl. vom Bild nicht überdeckte Bereiche werden mit der hinterlegten Farbe in **Hintergrundfarbe für nicht erlaubte Seiten** gefüllt.

Über die Eigenschaft **Bild für Navigationsfehler** können Sie nach demselben Prinzip ein Bild für den Fall eines Navigationsfehler im Browser (z.B. HTTP 404 – not found) hinterlegen. In der Eigenschaft **Hintergrundfarbe für Navigationsfehler** legen Sie die dazugehörige Farbe fest. Alternativ zum Bild haben Sie auch die Möglichkeit über die Eigenschaft **Webseite bei Navigationsfehler anzeigen** eine bestimmte Webseite anzuzeigen.

Weiterhin können Sie ein Bild anzeigen lassen, während eine Seite geladen wird. Dieses legen Sie über die Eigenschaft **Bild während die Seite lädt** (die dazugehörige Farbe über **Hintergrundfarbe während die Seite lädt**) fest.



Alternativ können Sie das Laden einer Seite auch über eine Ladeanimation signalisieren. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Ladeanimation** über das ⊞ Symbol auf, um alle darunter befindlichen Eigenschaften anzuzeigen. Um die Ladeanimation zu aktivieren, setzen Sie den Haken in der Eigenschaft **Sichtbar**. Die maximale Anzeigedauer der Ladeanimation können Sie in der Eigenschaft **Max. Anzeigedauer (Sekunden)** festlegen. Bei einer Eingabe von 0 Sekunden wird die maximale Anzeigedauer nicht berücksichtigt, d.h. die Ladeanimation wird erst dann nicht mehr angezeigt, wenn die Seite vollständig geladen wurde.

Über alle weiteren Eigenschaften unterhalb von **Ladeanimation** können Sie die Darstellung der Ladeanimation festlegen.

Touch und Scrollbars

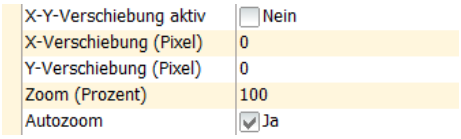
Standardmäßig ist die Bedienung des Webbrowser per Touch (oder Maus) aktiviert. Möchten Sie den Browser hingegen zur reinen Anzeige verwenden, können Sie über die Eigenschaft **Touch** die Interaktivität vollständig deaktivieren.

Über die Eigenschaft **Virtuelle Tastatur** haben Sie die Möglichkeit dem Nutzer am Bildschirm eine virtuelle Tastatur zur Verfügung zu stellen, falls z.B. keine echte Tastatur am PC vorhanden ist. Die

virtuelle Tastatur wird immer dann eingeblendet, wenn der Nutzer ein Text-Eingabefeld per Touch (oder Maus) fokussiert. Verlässt der Nutzer das Feld wieder, wird die virtuelle Tastatur ausgeblendet.

Mit aktivierter Eigenschaft **Scrollbars anzeigen** können Sie in Ihren Web-Inhalten Scroll-Leisten mit anzeigen lassen. Bitte beachten Sie, dass auch wenn diese Eigenschaft aktiviert ist, die Scroll-Leisten nur dann sichtbar sind, wenn dies die aktuell aufgerufene Webseite zulässt. Alternativ können Sie über die Eigenschaft **Touch Scroll** das Scrollen auch per Touch (oder Maus) über den gesamten Web-Inhalt zulassen. Der Nutzer kann so über einen beliebigen Punkt der Seite deren Inhalt einfach hoch oder runter ziehen.

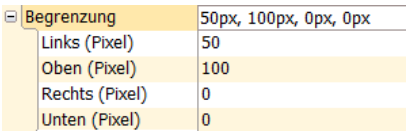
Zoom und Verschiebung der Webseite



Über die Eigenschaften **X-Verschiebung (Pixel)** und **Y-Verschiebung (Pixel)** können Sie den Inhalt der Webseite pixelgenau verschieben. Geben Sie hierzu einfach die Anzahl der Pixel ein, um welche der Inhalt in die gewünschte Richtung verschoben werden soll. Sie haben z.B. somit die Möglichkeit einen bestimmten Bereich auf einer Seite in den Vordergrund zu stellen. Bitte beachten Sie, dass diese Funktion nur dann aktiv ist, wenn der Haken in der Eigenschaft **X-Y-Verschiebung aktiv** gesetzt ist.

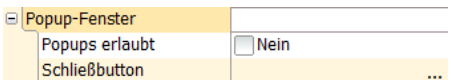
Mittels der Eigenschaft **Zoom (Prozent)** haben Sie die Möglichkeit, den Inhalt der Webseiten vergrößert bzw. verkleinert darzustellen. Eine Angabe von 100% stellt die Webseiten in Originalgröße, 200% doppelt so groß und 50% halb so groß dar. Mit der Eigenschaft **Autozoom** können Sie außerdem bewirken, dass die Größe der Webseite unabhängig von der Auflösung des Displays (z.B. HD oder Full HD) immer gleich groß dargestellt wird (unter Berücksichtigung der Eigenschaft **Zoom (Prozent)**).

Begrenzung – Anzeigebereich zuschneiden



Über die Eigenschaft **Begrenzung** können Sie den Anzeigebereich der Webseite anpassen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen. Sie können nun für die linke, obere, rechte und untere Kante des Webbrowsers eine positive Anzahl in Pixel angeben, um welche der Inhalt verschoben bzw. erweitert wird und somit den Anzeigebereich der Webseite zuschneiden.

Popups



Standardmäßig sind Popup-Fenster oder das Öffnen eines neuen Tabs im Webbrowser nicht erlaubt. Um diese zu erlauben, klappen Sie die Eigenschaft **Popup-Fenster** über das ⊞ Symbol auf und setzen den Haken in der Eigenschaft **Popups erlaubt**. Popups werden im selben Webbrowser-Element in voller Größe

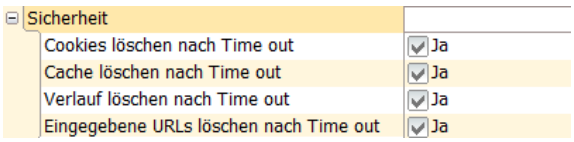
dargestellt. Um ein Popup wieder zu schließen, wird ein Schließ-Symbol oben rechts im Webbrowser eingeblendet, welches der Nutzer per Touch oder Maus anklicken kann. Über die Eigenschaft **Schließbutton** können Sie hierfür auch ein eigenes Bild hinterlegen.

Webseite drucken

Über die Eigenschaft **Drucken** können Sie das Drucken von Webseiten zulassen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf und setzen den Haken in der Eigenschaft **Drucken erlaubt**. Der Druck kann entweder über die Webseite selbst (z.B. über einen Drucken-Link auf der Seite) oder über das Button-Element in DSshow mit der Funktion „Drucken (nur Webbrowser)“ ausgelöst werden (siehe auch Funktion per Button ausführen).

Bitte beachten Sie, dass das Drucken immer über den als Standarddrucker eingestellten Drucker in Windows erfolgt. Diesen können Sie in Windows unter *Systemsteuerung -> Geräte und Drucker* ändern.

Sicherheit



Wenn Sie Webseiten anzeigen möchten, welche personalisierte Funktionen enthalten (wie z.B. Login, Warenkorb, etc.), empfehlen wir die Sicherheitseinstellungen im Webbrowser zu aktivieren. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Sicherheit** über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen. Um diese Funktionen nutzen zu können, müssen Sie in der Eigenschaft **Time out (Sek.)** eine Zeit in Sekunden angeben, nach der (falls keine Aktivität mehr durch den Nutzer erfolgt) automatisch auf die Startseite (hinterlegt in der Eigenschaft **Adresse**) zurücknavigiert wird. Hierbei werden die aktivierten Funktionen innerhalb der **Sicherheit** ausgeführt.

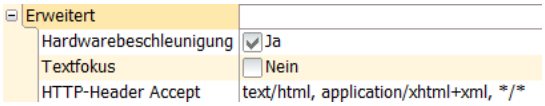
Über die Eigenschaft **Cookies löschen nach Time out** veranlassen Sie das Löschen sämtlich erstellter Cookies nach einem Time out. Dadurch werden unter anderem auch diverse Session-Cookies entfernt, welche z.B. für Account-Logins oder Warenkörbe angelegt wurden.

Die Eigenschaft **Cache löschen nach Time out** bewirkt das Löschen von zwischengespeicherten Daten wie besuchte Webseiten und Bilder.

Durch das Setzen der Eigenschaft **Verlauf löschen nach Time out** veranlassen Sie das Löschen der gespeicherten Adressen der besuchten Webseiten. Normalerweise werden diese im Browser-Verlauf gespeichert.

Über die Eigenschaft **Eingegebene URLs löschen nach Time out** können Sie das Löschen der eingegebenen Adressen bewirken. Diese könnten ansonsten als Vorschlag in der Adresszeile des Internet Explorer erscheinen.

Erweiterte Eigenschaften



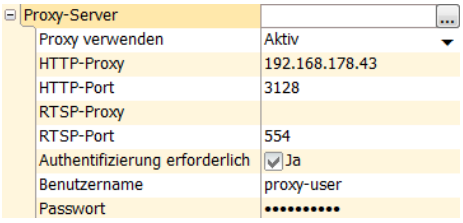
Über die Eigenschaft **Erweitert** können Sie weitere Einstellungen für das Webbrowser-Element vornehmen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen.

In der Eigenschaft **Hardwarebeschleunigung aktivieren** können Sie festlegen, ob für die Darstellung der Webseite die Hardwarebeschleunigung der Grafikkarte (GPU) aktiviert werden soll. Dies kann die Performance der Darstellung von Videos, Animationen, usw. auf Webseiten verbessern.

Mit der Eigenschaft **Textfokus** geben Sie an, ob Texte auf der Webseite fokussiert werden können. Wenn beispielsweise „klickbare“ Bilder auf der Webseite vorhanden sind, können Sie durch Aktivieren dieser Eigenschaft das automatische Fokussieren von Bildern durch eine rechteckige Markierung verhindern. Bitte beachten Sie, dass diese Option nicht immer Wirkung zeigt und abhängig von der Gestaltung der Webseite ist.

In der Eigenschaft **HTTP-Header Accept** können Sie einen individuellen Text für die Accept-Zeile im HTTP-Header angeben, die bei einem Aufruf an den Webserver übertragen wird. Manche Web-Anwendungen werten diese Angabe aus und reagieren darauf mit unterschiedlichen Web-Inhalten. Wenn Sie diese Angabe leer lassen, wird die Accept-Angabe ***/*** übertragen, welche standardmäßig bei einem eingebetteten Internet Explorer verwendet wird. Der Internet Explorer selbst verwendet meistens die Angabe **text/html, application/xhtml+xml, */***. Tragen Sie diese Angabe ein, wenn Sie das gleiche Verhalten, wie beim Internet Explorer wünschen. Mehr Informationen zum HTTP finden Sie auch unter Wikipedia.

Proxy-Server



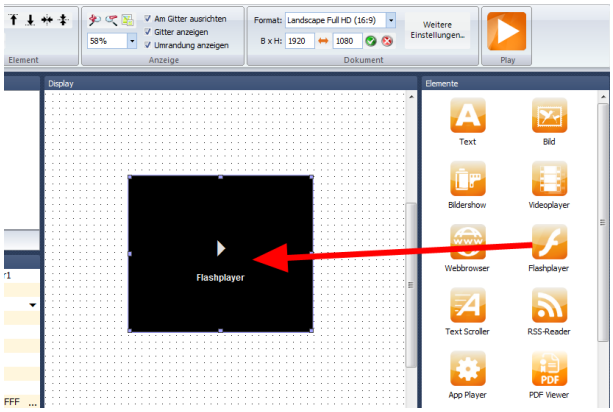
Über die Eigenschaft **Proxy-Server** können Sie speziell für das ausgewählte Webbrowser-Element einen Proxy-Server festlegen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die Eigenschaften anzeigen zu lassen oder klicken Sie auf den Button „…“, um ein Dialog-Fenster zur Konfiguration zu öffnen. Über die Eigenschaft **Proxy verwenden** legen Sie fest, wie die Proxy-Konfiguration verwendet werden soll:

Einstellung	Beschreibung
Aktiv	Die Proxy-Konfiguration wird über die Eigenschaften im ausgewählten Webbrowser bestimmt.
Deaktiv	Im ausgewählten Webbrowser wird kein Proxy verwendet.
Aus globalen DSshow-Einstellungen	Die Konfiguration wird aus den global eingestellten Proxy-Server-Einstellungen verwendet (siehe hierzu Proxy-Server).

Über alle weiteren Eigenschaften legen Sie Adressen, Ports und Authentifizierung für den Proxy-Server fest.

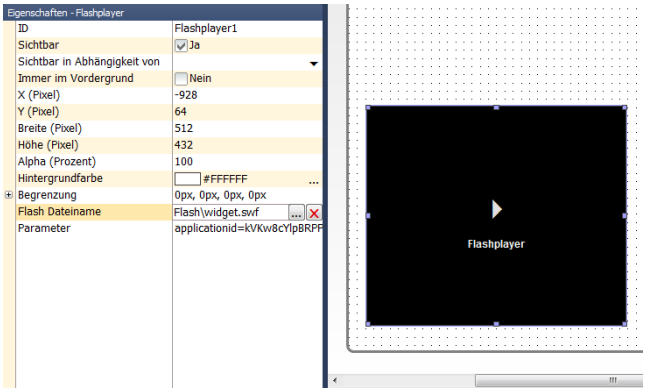
5.5.6 Flashplayer

Mit dem Flashplayer-Element haben Sie Möglichkeit, Adobe Flash-Animationen auf dem Display anzuzeigen. DSshow verwendet zur Darstellung das Flash Player - ActiveX-Control von Adobe Systems, welches Sie sich unter http://get.adobe.com/flashplayer/ herunterladen und auf Ihrem System installieren können.



Um den Flashplayer zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das Flashplayer-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.

Über das Eigenschafts-Fenster können Sie den Flashplayer und dessen Bedienbarkeit anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Flashplayer-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.



In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

ID

Die Eigenschaft **ID** kennzeichnet den Namen des Flashplayer-Elements eindeutig in Ihrem DSshow-Projekt. Einmal vergeben können keine weiteren Elemente (Texte, Bilder, Videoplayer, etc.) den gleichen Namen erhalten. Wenn Sie ein neues Element hinzufügen, vergibt DSshow bereits automatisch einen neuen Namen. Sie können diesen aber auch in eine sinnvolle Bezeichnung ändern (z.B. in „Flash-Werbeanimation“), um dessen Bedeutung später einfacher nachvollziehen zu können.

Position, Breite, Höhe und Sichtbarkeit

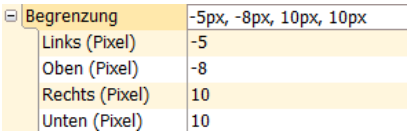
Über die Eigenschaften **X**, **Y**, **Breite** und **Höhe** können Sie die Position und Größe des Elements bestimmen. Die Angaben dieser Eigenschaften sind in Pixel. Position und Größe lassen sich auch direkt am Element über die Maus ändern. Hierzu gehen Sie mit dem Mauszeiger auf das Element, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen das Element an die gewünschte Stelle. Über eine der acht Eckpunkte können Sie auf die gleiche Weise die Größe des Elements ändern.

Über die **Sichtbar**-Eigenschaft bestimmen Sie, ob während der Präsentation das Flashplayer-Element angezeigt wird. In der Eigenschaft **Sichtbar in Abhängigkeit von** können Sie ein beliebiges anderes Element angeben. Das Flashplayer-Element wird nur dann in der Präsentation angezeigt, wenn auch das angegebene Element sichtbar ist. Diese Funktion ist z.B. dann sinnvoll, wenn mehrere Elemente auf einmal sichtbar bzw. unsichtbar geschaltet werden sollen (z.B. über die Eigenschaft **Automatisch ausblenden** im Text-Element).

Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

Bei Flash-Animationen mit transparenten Bereichen können Sie für diese eine Hintergrundfarbe festlegen. Klicken Sie hierzu in der Eigenschaft **Hintergrundfarbe** auf den Button „…“, um das Dialogfenster zur Einstellung der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie auch die Farbe direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben.

Begrenzung – Anzeigebereich zuschneiden



Über die Eigenschaft **Begrenzung** können Sie den Anzeigebereich der Flash-Animation eingrenzen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen. Sie können nun für die linke, obere, rechte und untere Kante des Flash-Anzeigebereich eine Anzahl in Pixel angeben, um welche der Anzeigebereich innerhalb des Flashplayer-Elements verschoben, gestreckt oder gestaucht werden soll.

Flash Dateiname und Parameter

Über die Eigenschaft **Flash Dateiname** können Sie den Dateinamen oder die Web-Adresse (URL) der darzustellenden Flash-Animation (.swf-Datei) angeben. Verwenden Sie hierzu das Eingabefeld oder klicken Sie auf den Button „…“, um die Quelle über einen Eingabe-Dialog einzugeben. Achten Sie darauf, dass Sie bei Web-Adressen das Protokoll (http://, https://) mit angeben.

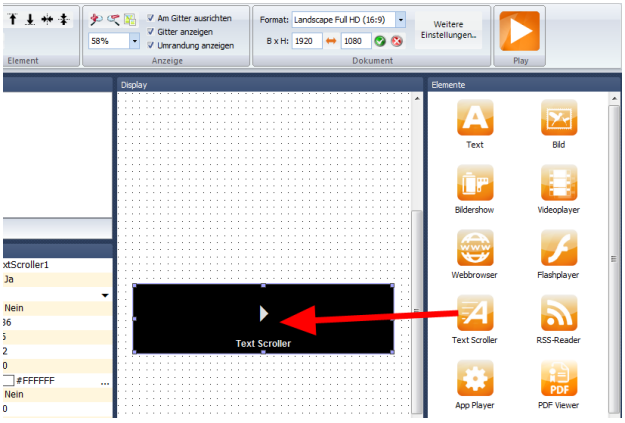
Mit der Eigenschaft **Parameter** können Sie der abzuspielenden Flash-Animation zusätzlich Parameter (Variablen) übergeben, welche speziell von der abzuspielenden Flash-Animation verarbeitet werden. Das Parameter-Format besteht dabei aus einem Satz von Name/Wert-Paaren, die durch das &-Zeichen getrennt sind (z.B. **var1=Max&var2=Mustermann**, siehe auch URL-Kodierung auf Wikipedia).

Proxy-Server

Wenn Sie einen Proxy-Server verwenden möchten, können Sie diesen in DSshow unter dem Tab „Einstellungen“ über Button „Proxy-Server-Einstellungen“ konfigurieren (siehe hierzu Proxy-Server).

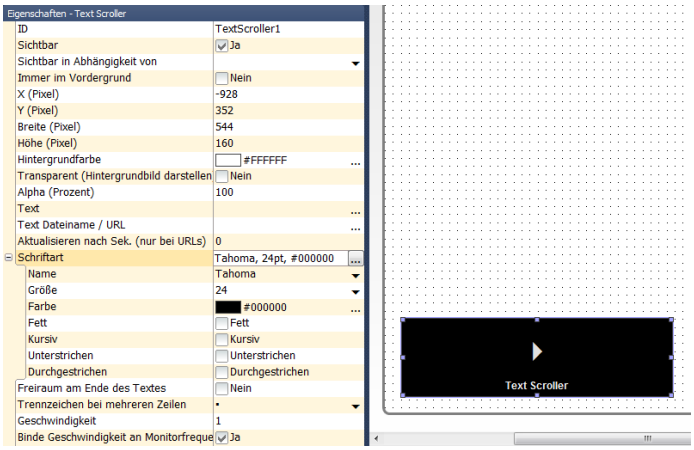
5.5.7 Text Scroller

Mit dem Text Scroller-Element können Sie Laufschriften an einer bestimmten Position auf dem Display anzeigen zu lassen. Ziehen Sie hierzu mit der Maus das Text Scroller-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.



Über das Eigenschafts-Fenster können Sie den Text Scroller und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Text Scroller-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.



ID

Die Eigenschaft **ID** kennzeichnet den Namen des Text Scroller-Elements eindeutig in Ihrem DSshow-Projekt. Einmal vergeben können keine weiteren Elemente (Texte, Bilder, Videoplayer, etc.) den gleichen Namen erhalten. Wenn Sie ein neues Element hinzufügen, vergibt DSshow bereits automatisch einen neuen Namen. Sie können diesen aber auch in eine sinnvolle Bezeichnung ändern (z.B. in „TextScroller-Aktuelle News“), um dessen Bedeutung später einfacher nachvollziehen zu können.

Position, Breite, Höhe und Sichtbarkeit

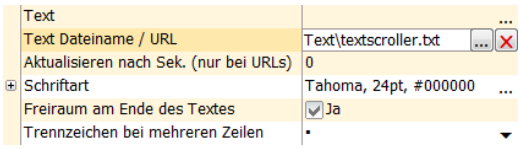
Über die Eigenschaften **X**, **Y**, **Breite** und **Höhe** können Sie die Position und Größe des Elements bestimmen. Die Angaben dieser Eigenschaften sind in Pixel. Position und Größe lassen sich auch direkt am Element über die Maus ändern. Hierzu gehen Sie mit dem Mauszeiger auf das Element, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen das Element an die gewünschte Stelle. Über eine der acht Eckpunkte können Sie auf die gleiche Weise die Größe des Elements ändern.

Über die **Sichtbar**-Eigenschaft bestimmen Sie, ob während der Präsentation das Text Scroller-Element angezeigt wird. In der Eigenschaft **Sichtbar in Abhängigkeit von** können Sie ein beliebiges

anderes Element angeben. Das Text Scroller-Element wird nur dann in der Präsentation angezeigt, wenn auch das angegebene Element sichtbar ist. Diese Funktion ist z.B. dann sinnvoll, wenn mehrere Elemente auf einmal sichtbar bzw. unsichtbar geschaltet werden sollen (z.B. über die Eigenschaft **Automatisch ausblenden** im Text-Element).

Text und Textdarstellung

In der Eigenschaft **Text** können Sie den Text der Laufschrift ändern. Klicken Sie hierzu auf den Button „...“, um das Eingabefenster zu öffnen, in dem Sie den Text anpassen können.



Möchten Sie dagegen den Text aus einer Datei oder über eine URL anzeigen, geben Sie den entsprechenden Dateinamen der Textdatei (.txt) oder die URL in der Eigenschaft **Text Dateiname / URL** an. Befindet sich die Textdatei lokal auf der Festplatte, auf einem Netzlaufwerk oder im Verzeichnis eines Synchronisationstools (z.B. Dropbox oder TeamDrive) und wird dieser während der Präsentation geändert, erkennt dies DSshow und zeigt den aktualisierten Text an, sobald die Laufschrift mit dem vorherigen Text vollständig durchgelaufen ist. Somit können Sie den Text auch aus der Ferne über das Netzwerk oder Internet ändern.

Wenn Sie eine URL als Quelle für den Text angeben, können Sie über die Eigenschaft **Aktualisieren nach Sek. (nur bei URLs)** eine Zeit in Sekunden angeben, nach welcher der Text (seit dem letzten Download) erneut heruntergeladen werden soll. So können Sie beispielsweise immer aktuelle Informationen über einen Webserver anzeigen lassen. Bei einer Angabe von 0 Sekunden bzw. bei lokalen Textdateien wird diese Funktion nicht durchgeführt.

Über die Eigenschaft **Schriftart** legen Sie Art, Größe, Stil und Farbe der Schrift fest. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf oder öffnen Sie das Schriftart-Dialogfenster über den Button „...“, um die Schriftart zu ändern.

Wird in der Laufschrift das Textende erreicht, beginnt DSshow den Text wieder von Anfang anzuzeigen. Mit der Eigenschaft **Freiraum am Ende des Textes** können Sie festlegen, ob am Ende der Laufschrift ein Freiraum in der Breite des Text Scroller-Elementes dargestellt werden soll oder das Ende und der Anfang des Textes unmittelbar überlaufen.

Zeilenumbrüche werden in der Laufschrift nicht dargestellt. Stattdessen werden diese vom Text Scroller durch ein Trennzeichen ersetzt, welches Sie in der Eigenschaft **Trennzeichen bei mehreren Zeilen** auswählen oder durch ein eigenes festlegen können.

Datum und Uhrzeit im Lauftext anzeigen

Im Text Scroller haben Sie Möglichkeit, durch Setzen von Platzhaltern im Text das aktuelle Datum bzw. die aktuelle Uhrzeit anzeigen zu lassen. Die Platzhalter werden dabei wie folgt angegeben:

Aktuelles Datum: **$date$** bzw. **$date([Format])$**
Aktuelle Uhrzeit: **$time$** bzw. **$time([Format])$**

Beispiel-Text:

Heute ist der $date$. Die aktuelle Uhrzeit ist $time$ Uhr.

Während der Präsentation angezeigt:

Heute ist der 16.03.2015. Die aktuelle Uhrzeit ist 15:35 Uhr.

Beispiel-Text:

Heute ist der $date(dd. mmm yyyy)$. Die aktuelle Uhrzeit ist $time(hh:nn:ss am/pm)$.

Während der Präsentation angezeigt:

Heute ist der 16. Mrz 2015. Die aktuelle Uhrzeit ist 03:35:25 pm.

Folgende Kürzel im Datum-Uhrzeit-Format können eingesetzt werden:

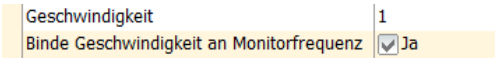
Kürzel	**Wird ersetzt durch**
d	Tag als Zahl ohne führende Null (1-31).
dd	Tag als Zahl mit führender Null (01-31).
ddd	Wochentag als Abkürzung (Mon-Son).
dddd	Wochentag ausgeschrieben (Montag-Sonntag).
m	Monat als Zahl ohne führende Null (1-12).
mm	Monat als Zahl mit führender Null an (01-12).
mmm	Monat als Abkürzung (Jan-Dez).
mmmm	Monat ausgeschrieben (Januar-Dezember).
yy	Jahr zweistellig (00-99).
yyyy	Jahr vierstellig (0000-9999).
h	Stunde als Zahl ohne führende Null (0-23).
hh	Stunde als Zahl mit führender Null (00-23).
n	Minute als Zahl ohne führende Null (0-59).
nn	Minute als Zahl mit führender Null (00-59).
s	Sekunde als Zahl ohne führende Null (0-59).
ss	Sekunde als Zahl mit führender Null (00-59).
am/pm	12-Stunden-Zeitanzeige für ein vorhergehendes h oder hh. Zeigt vormittags "am" und nachmittags "pm" an.

Beispiele:

- $date$ gibt bspw. 08.03.2014 aus
- $date(d. mmmm yyyy)$ gibt bspw. 8. März 2014 aus
- $time$ gibt bspw. 13:49 aus
- $time(hh:nn:ss)$ gibt bspw. 13:49:12 aus
- $time(ham/pm s)$ gibt bspw. 1pm 49 aus

Das aktuelle Datum bzw. die aktuelle Uhrzeit können Sie auch mit dem Uhrzeit-Element darstellen (siehe hierzu Uhrzeit).

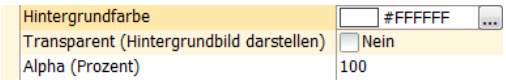
Geschwindigkeit der Laufschrift



Die Geschwindigkeit, mit der sich der Lauftext bewegt, können Sie mit der Eigenschaft **Geschwindigkeit** festlegen. Dabei geben Sie die Anzahl der Pixel an, mit der sich die Laufschrift bei jedem Bildaufbau (Frame) des Text Scroller nach links bewegt.

Über die Eigenschaft **Binde Geschwindigkeit an Monitorfrequenz** stellen Sie ein, ob die Geschwindigkeit des Lauftextes mit der Monitorfrequenz synchronisiert werden soll. Dadurch entsteht eine flüssigere Bewegung des Lauftextes (siehe auch Vertikale Synchronisation Wikipedia).

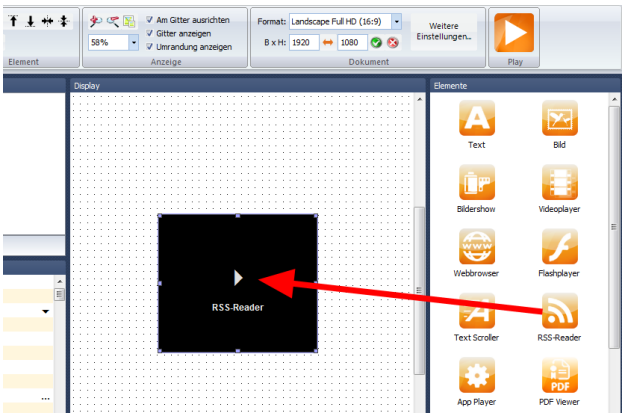
Hintergrundfarbe und Transparenz



Über die Eigenschaft **Hintergrundfarbe** legen Sie die Hintergrundfarbe im Text Scroller fest. Klicken Sie hierzu auf den Button „…“, um das Dialogfenster zum Einstellen der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie die Farbe auch direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben. Weiterhin ist es möglich den Hintergrund unter dem Element anzeigen lassen. Setzen Sie hierzu einfach den Haken in der Eigenschaft **Transparent (Hintergrundbild darstellen)**. Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

5.5.8 RSS-Reader

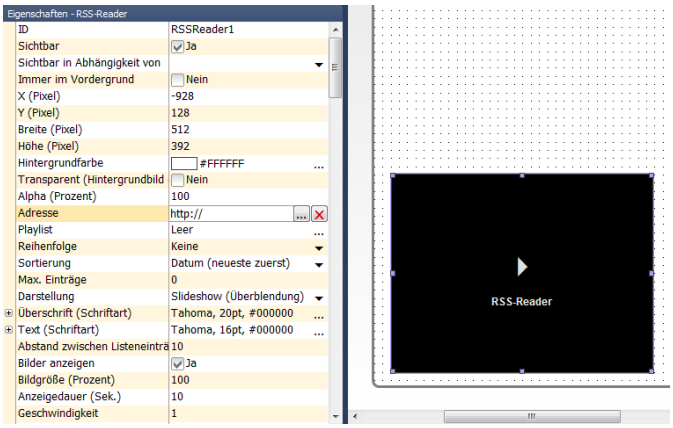
Mit dem RSS-Reader können Sie RSS-Feeds (z.B. Nachrichten, Blogs, etc.) an einer bestimmten Stelle auf dem Display anzeigen. Im Web finden sich zahlreiche Anbieter mit RSS-Inhalten. Bitte achten Sie darauf, dass manche Anbieter Bedingungen zur Veröffentlichung Ihrer RSS-Inhalte vorgeben. Wir empfehlen Ihnen sich vorab beim Anbieter über die Bedingungen zur Veröffentlichung zu informieren.



Ziehen Sie nun mit der Maus das RSS-Reader-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.

Über das Eigenschafts-Fenster können Sie den RSS-Reader und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das RSS-Reader-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.



ID

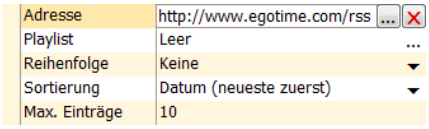
Die Eigenschaft **ID** kennzeichnet den Namen des RSS-Reader-Elements eindeutig in Ihrem DSshow-Projekt. Einmal vergeben können keine weiteren Elemente (Texte, Bilder, Videoplayer, etc.) den gleichen Namen erhalten. Wenn Sie ein neues Element hinzufügen, vergibt DSshow bereits automatisch einen neuen Namen. Sie können diesen aber auch in eine sinnvolle Bezeichnung ändern (z.B. in „RSS-News-Blog“), um dessen Bedeutung später einfacher nachvollziehen zu können.

Position, Breite, Höhe und Sichtbarkeit

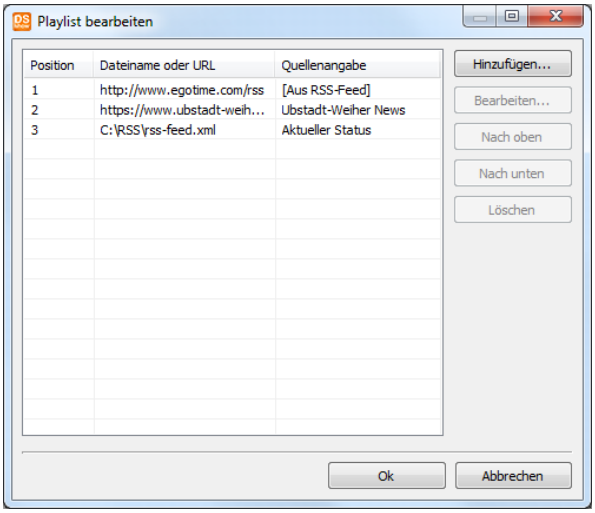
Über die Eigenschaften **X**, **Y**, **Breite** und **Höhe** können Sie die Position und Größe des Elements bestimmen. Die Angaben dieser Eigenschaften sind in Pixel. Position und Größe lassen sich auch direkt am Element über die Maus ändern. Hierzu gehen Sie mit dem Mauszeiger auf das Element, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen das Element an die gewünschte Stelle. Über eine der acht Eckpunkte können Sie auf die gleiche Weise die Größe des Elements ändern.

Über die **Sichtbar**-Eigenschaft bestimmen Sie, ob während der Präsentation das RSS-Reader-Element angezeigt wird. In der Eigenschaft **Sichtbar in Abhängigkeit von** können Sie ein beliebiges anderes Element angeben. Das RSS-Reader-Element wird nur dann in der Präsentation angezeigt, wenn auch das angegebene Element sichtbar ist. Diese Funktion ist z.B. dann sinnvoll, wenn mehrere Elemente auf einmal sichtbar bzw. unsichtbar geschaltet werden sollen (z.B. über die Eigenschaft **Automatisch ausblenden** im Text-Element).

Adresse und Playlist



In der Eigenschaft **Adresse** geben Sie die Web-Adresse (URL) des RSS-Feeds ein. Verwenden Sie hierzu das Eingabefeld oder klicken Sie auf den Button „...“, um die Adresse in den Eingabe-Dialog einzugeben. Achten Sie darauf, dass Sie bei einer Web-Adresse das Protokoll (http:// oder https://) mit angeben. Alternativ können Sie ein RSS-Feed auch über eine lokale Quelle (Festplatte, Netzlaufwerk, usw.) anzeigen lassen. Hierzu geben Sie einfach den Pfad der RSS-Datei ein (z.B. C:\RSS\rss-feed.xml).



Über die Eigenschaft **Playlist** ist es möglich, mehrere RSS-Feeds hintereinander anzeigen zu lassen. Klicken Sie hierzu auf den Eintrag **Playlist** und öffnen dann den Playlist-Dialog über den Button „...“. Sie können hier die Dateinamen oder URLs der RSS-Feeds hinzufügen, bearbeiten, löschen und deren Reihenfolge ändern. Bitte beachten Sie, dass die Reihenfolge der Playlist während der Präsentation nur dann berücksichtigt wird, wenn die Eigenschaft **Reihenfolge** auf den Eintrag „keine“ eingestellt ist.

Weiterhin können Sie pro Eintrag bestimmen, ob Sie eine eigene Quellenangabe oder die aus dem RSS-Feed anzeigen möchten. Damit die Quellenangabe dargestellt wird, muss die Eigenschaft **Quelle anzeigen** unter **Quellenangabe** gesetzt sein (siehe hierzu Quellenangabe mit darstellen).

Der RSS-Reader zeigt ein RSS-Feed solange an, bis dessen Einträge vollständig dargestellt wurden. Falls Sie die Playlist verwenden, wird das nächste RSS-Feed aus der Liste geladen und angezeigt. Verwenden Sie dagegen nur eine Adresse, lädt der RSS-Reader dessen Inhalt neu und stellt die Einträge wieder von Anfang an dar.

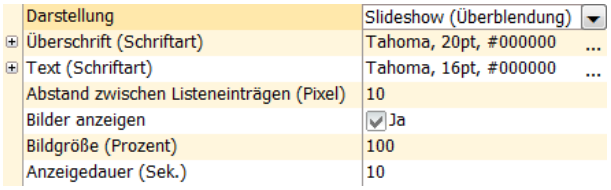
Über die Eigenschaft **Sortierung** können Sie festlegen, in welcher Reihenfolge die Einträge aus einem RSS-Feed angezeigt werden sollen. Dabei können Sie zwischen den folgenden Einstellungen wählen:

Sortierung	Beschreibung
Datum (neueste zuerst)	Die neuesten Einträge werden zuerst dargestellt.
Datum (älteste zuerst)	Die ältesten Einträge werden zuerst dargestellt.
keine	Er wird keine Sortierung der Einträge vorgenommen.

Mit der Eigenschaft **Max. Einträge** können Sie die Anzahl der anzuzeigenden Einträge beschränken. Wenn ein RSS-Feed beispielsweise 100 Einträge enthält, können Sie somit die Anzahl der anzuzeigenden Einträge auf z.B. 10 beschränken. Wenn Sie zusätzlich die Sortierung auf „Datum (neueste zuerst)“ einstellen, werden so immer die 10 neuesten Einträge angezeigt. Tragen Sie in die Eigenschaft **Max. Einträge** dagegen die Anzahl 0 ein, führt der RSS-Reader keine Einschränkung durch.

Darstellung eines RSS-Feeds

Im RSS-Reader können Sie über die Eigenschaft **Darstellung** die Art festlegen, wie die einzelnen Einträge aus einem RSS-Feed dargestellt werden sollen. Dabei können Sie zwischen den folgenden Darstellungsmöglichkeiten wählen:



Darstellung	Beschreibung
Slideshow (Überblendung)	Überblendet kontinuierlich einen Eintrag in den nächsten.
Slideshow (horizontal)	Die Einträge werden durch eine horizontale Bewegung gewechselt.
Slideshow (vertikal)	Die Einträge werden durch eine vertikale Bewegung gewechselt.
Liste	Die Einträge werden in einer Liste dargestellt.
Text Scroller	Die Einträge (nur Überschrift und Bilder) werden als Laufschrift dargestellt.

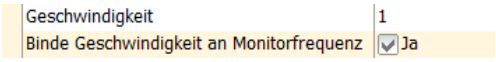
In jeder Darstellungsart (ausgenommen „Text Scroller“) wird für jeden Eintrag im RSS-Feed eine Überschrift und ein Text dargestellt. Die Schriftart können Sie jeweils über die Eigenschaften **Überschrift (Schriftart)** und **Text (Schriftart)** ändern. Klappen Sie hierzu die jeweilige Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf oder öffnen Sie das Schriftart-Dialogfenster über den Button „...“. Zum Ändern der Schriftart für die Darstellungsart „Text Scroller“, verwenden Sie die Eigenschaft **Text (Schriftart)**.

Mit der Eigenschaft **Abstand zwischen Listeneinträge (Pixel)** können Sie für die Darstellungsart „Liste“ den Abstand zwischen zwei Listeneinträgen in Pixel angeben.

In einem RSS-Feed können pro Eintrag Verlinkungen auf Bilder und weiteren Medien enthalten sein. Wenn Sie in der Eigenschaft **Bilder anzeigen** den Haken setzen, wird das im RSS-Eintrag zuerst

angegebene Bild mit dargestellt. Über die Eigenschaft **Bildgröße (in Prozent)** können Sie die Größe der Bilder prozentual zur dessen Originalgröße anpassen.

Die Anzeigedauer eines RSS-Eintrags können Sie in der Eigenschaft **Anzeigedauer (Sek.)** festlegen. Die Angabe hierbei ist in Sekunden. Nach Ablauf der Zeit wechselt der RSS-Reader zum nächsten Eintrag. Diese Eigenschaft hat keine Auswirkung auf die Darstellungsart „Text Scroller“.

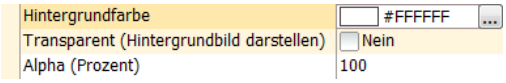


Für die Darstellungsart „Text Scroller“ können Sie die Geschwindigkeit, mit der sich der Lauftext bewegt, in der Eigenschaft **Geschwindigkeit** festlegen. Dabei geben Sie die Anzahl der Pixel an, mit der sich die Laufschrift bei jedem Bildaufbau (Frame) des Text Scroller nach links bewegt.

Über die Eigenschaft **Binde Geschwindigkeit an Monitorfrequenz** stellen Sie ein, ob die Geschwindigkeit des Lauftextes mit der Monitorfrequenz synchronisiert werden soll. Dadurch entsteht eine flüssigere Bewegung des Lauftextes (siehe auch Vertikale Synchronisation Wikipedia).

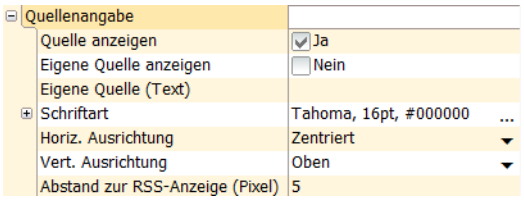
Im „Text Scroller“ können Sie ein Trennzeichen zur optischen Trennung zweier RSS-Einträge angeben. Dieses legen Sie in der Eigenschaft **Trennzeichen** fest, wobei Sie das Zeichen in der Liste auswählen oder auch ein eigenes festlegen können.

Hintergrundfarbe und Transparenz



Über die Eigenschaft **Hintergrundfarbe** legen Sie die Hintergrundfarbe im RSS-Reader fest. Klicken Sie hierzu auf den Button „…“, um das Dialogfenster zum Einstellen der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie die Farbe auch direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben. Weiterhin ist es möglich den Hintergrund unter dem Element anzeigen lassen. Setzen Sie hierzu einfach den Haken in der Eigenschaft **Transparent (Hintergrundbild darstellen)**. Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

Quellenangabe mit darstellen



Im RSS-Reader haben Sie die Möglichkeit eine Quellenangabe mit darzustellen. Hierzu klappen Sie die Eigenschaft **Quellenangabe** über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen.

Über die Eigenschaft **Quelle anzeigen** können Sie festlegen, ob die Quelle als Text mit angezeigt werden soll. DSshow ermittelt diese, falls angegeben, aus dem <title>-Tag des RSS-Feeds.

Sie können auch einen eigenen Text für die Quelle angegeben. Setzen Sie hierzu den Haken in der Eigenschaft **Eigene Quelle anzeigen** und geben den Text in der Eigenschaft **Eigene Quelle (Text)** ein.

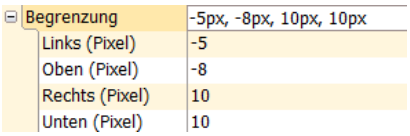
Wenn Sie mehrere RSS-Feeds in einer Playlist verwenden, können Sie pro Listeneintrag eine eigene Quelle hinterlegen (siehe hierzu Playlist).

Über die Eigenschaft **Schriftart** legen Sie Art, Größe, Stil und Farbe der Schrift für die Quellenangabe fest. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf oder öffnen Sie das Schriftart-Dialogfenster über den Button „...“, um die Schriftart zu ändern.

In den Eigenschaften **Horiz. Ausrichtung** und **Vert. Ausrichtung** können Sie die Quellenangabe ausrichten (z.B. links, mittig, unten, etc.).

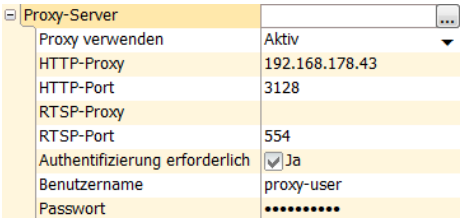
Mit der Eigenschaft **Abstand zur RSS-Anzeige (Pixel)** können Sie den Abstand der Quellenangabe zum Anzeigebereich des RSS-Inhalts in Pixel angeben.

Begrenzung – Anzeigebereich zuschneiden



Über die Eigenschaft **Begrenzung** können Sie den Anzeigebereich des RSS-Readers eingrenzen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen. Sie können nun für die linke, obere, rechte und untere Kante des RSS-Readers eine Anzahl in Pixel angeben, um welche der Anzeigebereich innerhalb des Elementes verschoben, gestreckt oder gestaucht werden soll.

Proxy-Server



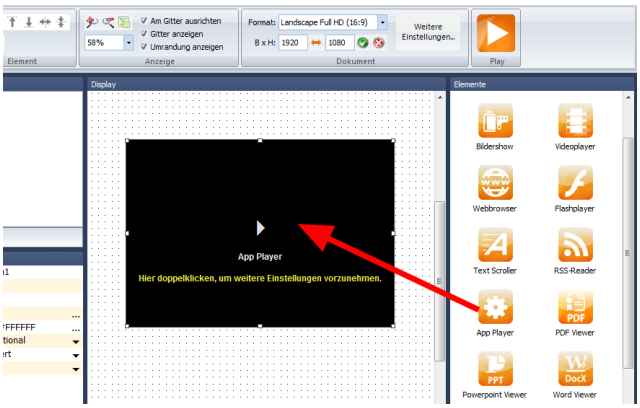
Über die Eigenschaft **Proxy-Server** können Sie speziell für das ausgewählte RSS-Reader-Element einen Proxy-Server für das Laden des RSS-Feeds festlegen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die Eigenschaften anzeigen zu lassen oder klicken Sie auf den Button „…“, um ein Dialog-Fenster zur Konfiguration zu öffnen. Über die Eigenschaft **Proxy verwenden** legen Sie fest, wie die Proxy-Konfiguration verwendet werden soll:

Einstellung	Beschreibung
Aktiv	Die Proxy-Konfiguration wird über die Eigenschaften im ausgewählten RSS-Reader bestimmt.
Deaktiv	Im ausgewählten RSS-Reader wird kein Proxy verwendet.
Aus globalen DSshow-Einstellungen	Die Konfiguration wird aus den global eingestellten Proxy-Server-Einstellungen verwendet (siehe hierzu Proxy-Server).

Über alle weiteren Eigenschaften legen Sie Adressen, Ports und Authentifizierung für den Proxy-Server fest.

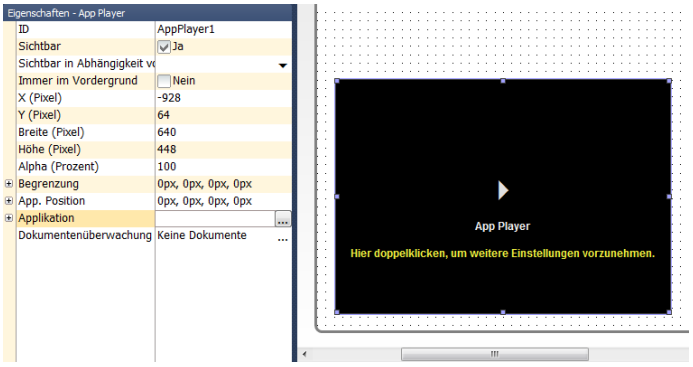
5.5.9 App Player

Mit dem App Player-Element haben Sie die Möglichkeit, eigene oder fremde Anwendungen in Ihre DSshow-Präsentation einzubinden. Dabei startet DSshow die von Ihnen gewünschte Anwendung und positioniert ein ausgewähltes Fenster der Anwendung innerhalb des App Player-Elementes. Somit können Sie eigene Darstellungen innerhalb der Präsentation realisieren.



Um den App Player zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das App Player-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.

Über das Eigenschafts-Fenster können Sie die zu startende Applikation und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das App Player-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.



In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

ID

Die Eigenschaft **ID** kennzeichnet den Namen des App Player-Elements eindeutig in Ihrem DSshow-Projekt. Einmal vergeben können keine weiteren Elemente (Texte, Bilder, Webbrowser, etc.) den gleichen Namen erhalten. Wenn Sie ein neues Element hinzufügen, vergibt DSshow bereits automatisch einen neuen Namen. Sie können diesen aber auch in eine sinnvolle Bezeichnung ändern (z.B. in „AppPlayer-Game“), um dessen Bedeutung später einfacher nachvollziehen zu können.

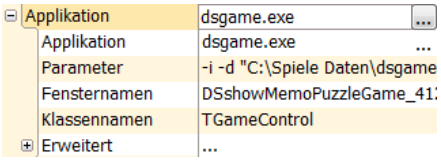
Position, Breite, Höhe und Sichtbarkeit

Über die Eigenschaften **X**, **Y**, **Breite** und **Höhe** können Sie die Position und Größe des Elements bestimmen. Die Angaben dieser Eigenschaften sind in Pixel. Position und Größe lassen sich auch direkt am Element über die Maus ändern. Hierzu gehen Sie mit dem Mauszeiger auf das Element, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen das Element an die gewünschte Stelle. Über eine der acht Eckpunkte können Sie auf die gleiche Weise die Größe des Elements ändern.

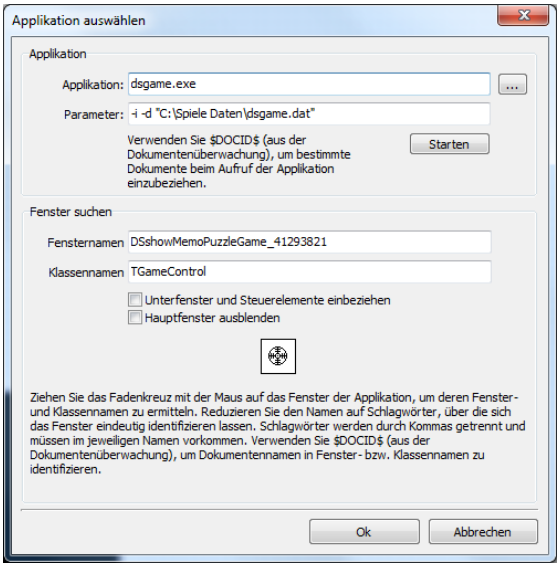
Über die **Sichtbar**-Eigenschaft bestimmen Sie, ob während der Präsentation das App Player-Element angezeigt wird. In der Eigenschaft **Sichtbar in Abhängigkeit von** können Sie ein beliebiges anderes Element angeben. Das App Player-Element wird nur dann in der Präsentation angezeigt, wenn auch das angegebene Element sichtbar ist. Diese Funktion ist z.B. dann sinnvoll, wenn mehrere Elemente auf einmal sichtbar bzw. unsichtbar geschaltet werden sollen (z.B. über die Eigenschaft **Automatisch ausblenden** im Text-Element).

Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

Applikation einbinden



Über die Eigenschaft **Applikation** können Sie die in der Präsentation darzustellende Anwendung angeben und konfigurieren. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen oder klicken Sie auf den Button „…“, um folgendes Dialog-Fenster zur Konfiguration zu öffnen:


Applikation auswählen
Applikation
Applikation:
dsgame.exe
Parameter:
-i -d "C:\Spiele Daten\dsgame.dat"
Verwenden Sie $DOCID$ (aus der Dokumentenüberwachung), um bestimmte Dokumente beim Aufruf der Applikation einzubeziehen.
Starten
Fenster suchen
Fensternamen
DSshowMemoPuzzleGame_41293821
Klassennamen
TGameControl
Unterfenster und Steuerelemente einbeziehen
Hauptfenster ausblenden
Ziehen Sie das Fadenkreuz mit der Maus auf das Fenster der Applikation, um deren Fenster- und Klassennamen zu ermitteln. Reduzieren Sie den Namen auf Schlagwörter, über die sich das Fenster eindeutig identifizieren lassen. Schlagwörter werden durch Kommas getrennt und müssen im jeweiligen Namen vorkommen. Verwenden Sie $DOCID$ (aus der Dokumentenüberwachung), um Dokumentennamen in Fenster- bzw. Klassennamen zu identifizieren.
Ok
Abbrechen

In dem Bereich Applikation legen Sie die zu startende Anwendung fest. Hierzu wird im Eingabefeld „Applikation“ der Pfad und Dateiname der Anwendung angegeben. Verwenden Sie den Button „…“, um diese über einen Suchdialog auszuwählen.

Über das Eingabefeld „Parameter“ geben Sie die Parameter an, welche Sie an die auszuführende Anwendung übergeben möchten. Bitte beachten Sie, dass mehrere Parameter durch ein Leerzeichen getrennt sein müssen. Falls ein Parameter selbst Leerzeichen enthalten sollte, setzen Sie diesen in Anführungszeichen.

Als Parameter können Sie auch einen Platzhalter für ein Dokument aus der Dokumentenüberwachung mit angeben (siehe auch Dokumentenüberwachung). Setzen Sie hierzu die Dokument-ID zwischen zwei Dollarzeichen an die gewünschte Stelle in der Parameterangabe.

Beispiel: -i -p 13

Die Angabe 13 wird beim Starten der Anwendung durch den Dateinamen des Dokumentes mit der ID 13 ersetzt und wird dadurch beispielsweise zu **-i -p C:\Daten\spielstand.dat**.

Klicken Sie nun auf den Button „Starten“, um die ausgewählte Anwendung zu starten.

In dem Bereich „Fenster suchen“ geben Sie die Informationen zum Fenster an, welches sich mit der gestarteten Anwendung öffnet und in Ihrer Präsentation mit dargestellt werden soll. Jedes Fenster unter Windows enthält einen Fenster- und Klassennamen. Der Fenstername ist normalerweise in der Titelleiste zu erkennen, der Klassenname dagegen ist unsichtbar. Der App Player benötigt zur Identifizierung beide Namen, welche Sie in den jeweiligen Eingabefeldern angeben können.

Um beide Namen auf einfache Weise zu ermitteln, gehen Sie mit der Maus auf das Fadenkreuz-Symbol und ziehen es auf das gewünschte Fenster. Über die Checkbox „Hauptfenster ausblenden“ können Sie das DSshow-Fenster ausblenden, falls dieses bei der Auswahl stören sollte. Auch Unterfenster und Steuerelemente (Buttons, Listen, etc.) lassen sich auswählen, indem Sie die Checkbox „Unterfenster und Steuerelemente einbeziehen“ setzen. Bitte beachten Sie hierbei, dass manche Anwendungen Technologien zur Darstellung ihrer Steuerelemente einsetzen, welche nicht „klassisch“ über die WinAPI (Windows Application Programming Interface) umgesetzt wurden. Diese können Sie nicht in DSshow einbinden.

Bei der Identifizierung eines Fensters müssen Fenster- und Klassenname nicht zu 100% übereinstimmen. Stattdessen können Sie Schlagwörter in beiden Feldern angeben, die im Fenster- und Klassennamen vorkommen müssen. Dabei werden die Schlagwörter kommagetrennt angegeben. Weiterhin spielt bei der Suche nach dem Fenster die Groß- und Kleinschreibung keine Rolle.

Beispiel:

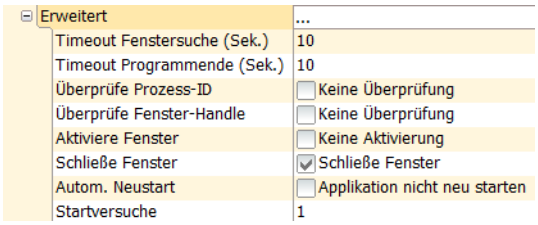
Die Suche mit dem Fadenkreuz-Symbol nach dem Windows-Editor (notepad.exe) ergab:

Fenstername: auswertung.txt - Editor
Klassenname: Notepad

Wenn Sie den Fensternamen ändern in „EDITOR,AUSWERTUNG“ (ohne Anführungszeichen), wird im Fensternamen nach **EDITOR** und **AUSWERTUNG** gesucht. Da beide Wörter im Fensternamen vorkommen und die Groß- und Kleinschreibung keine Rolle spielt, wird das Fenster gefunden. Bei sich ständig ändernden Fenster- oder Klassennamen, können Sie die Schlagwörter soweit reduzieren, dass sich das Fenster immer finden lässt. In der Regel reicht jedoch das Ergebnis aus der Suche mit dem Fadenkreuz-Symbol bereits aus.

Wie auch bei den Parametern können Sie Platzhalter für Dokumente aus der Dokumentenüberwachung mit angeben, welchen Sie im Fenster- und Klassennamen einsetzen können (siehe hierzu Dokumentenüberwachung).

Erweiterte Einstellungen



Über die Eigenschaft **Erweitert** (unter der Eigenschaft **Applikation**) geben Sie an, wie der App Player mit der auszuführenden Anwendung verfahren soll.

Mit der Eigenschaft **Timeout Fenstersuche (Sek.)** legen Sie die maximale Zeit in Sekunden fest, in welcher der App Player das Fenster der Anwendung suchen soll. Falls nach Ablauf dieser Zeit das Fenster nicht gefunden wurde, beendet der App Player die Anwendung, startet diese wieder und beginnt erneut mit der Fenstersuche. Die Eigenschaft **Startversuche** gibt dabei an, wie oft der App Player den Versuch durchführen darf. Über die Eigenschaft **Überprüfe Prozess-ID** können Sie zusätzlich festlegen, ob die Prozess-ID der gestarteten Anwendung mit der des gefundenen Fensters übereinstimmen muss.

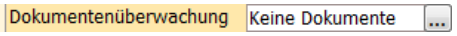
Der App Player überprüft ständig anhand der Prozess-ID, ob die Applikation noch läuft. Sollte die eingebundene Applikation selbst einen weiteren Prozess starten und Sie ein Fenster dieses Prozesses einbinden, stimmt dessen Handle nun nicht mehr mit der ursprünglichen Prozess-ID überein, was zu einem ständigen Neustart der Applikation führen kann. Um dieses Problem zu umgehen, können Sie die Eigenschaft **Überprüfe Fenster-Handle** setzen. In diesem Fall wird neben der Prozess-ID zusätzlich das eingebundene Fenster auf Vorhandensein geprüft.

Manche Anwendungen erfordern für eine korrekte Funktionsweise, dass ein entsprechendes Fenster aktiviert ist. Mit der Eigenschaft **Aktiviere Fenster** können Sie festlegen, ob der App Player das eingebundene Fenster aktivieren soll.

Wenn Sie mit DSshow einen Seitenwechsel auf eine andere Seite durchführen oder die Präsentation beenden, wird die vom App Player gestartete Anwendung automatisch beendet. Das Beenden der Anwendung kann durch das Schließen des eingebundenen Fensters (falls die Anwendung sich dadurch beenden lässt) oder durch das Beenden (Terminieren) des Anwendungs-Prozess erreicht werden. Festlegen lässt sich dies über die Eigenschaft **Schließe Fenster**. Falls diese deaktiviert ist, wird der Anwendungs-Prozess über den App Player sofort beendet (terminiert). Ist sie dagegen aktiviert, schließt der App Player das eingebundene Fenster. Nach dem Schließen wartet der App Player, bis der Anwendungs-Prozess beendet wird. Die maximale Wartezeit hierfür können Sie in der Eigenschaft **Timeout Programmende (Sek.)** festlegen. Wurde nach Ablauf dieser Zeit der Prozess nicht beendet, wird dieser über den App Player terminiert. Das Schließen des Fensters ist dem Terminieren des Prozesses vorzuziehen, da durch Beenden der Anwendung über das Schließen des Fensters die Anwendung evtl. Ressourcen, nicht gespeicherte Daten, usw. freigeben bzw. abschließen kann. Beim Terminieren des Prozesses wird die Anwendung unmittelbar beendet.

Über die Eigenschaft **Autom. Neustart** können Sie einstellen, ob die Anwendung automatisch neugestartet werden soll, falls diese beendet wird (z.B. sich selbst beendet).

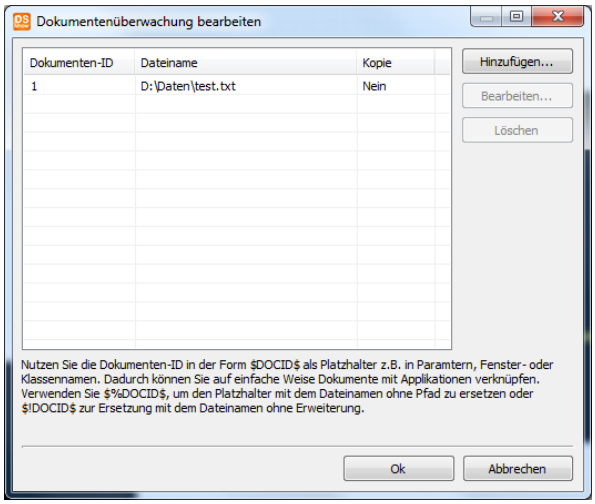
Dokumentenüberwachung

Über die Eigenschaft **Dokumentenüberwachung** können 

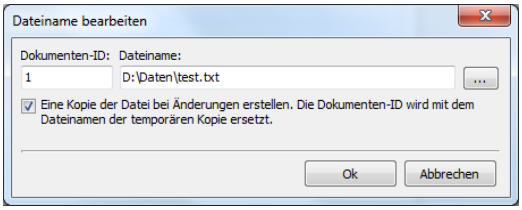
Sie Dokumente (Dateien) angeben, die während der Laufzeit des App Player auf Änderungen überprüft werden sollen. Ändert sich eines der Dokumente, wird die auszuführende Anwendung vom App Player beendet und wieder neu gestartet. Damit bewirken Sie, dass der Inhalt des Dokumentes über die Anwendung immer aktuell dargestellt wird. Wenn sich das Dokument auf einem Netzlaufwerk oder im Verzeichnis eines Synchronisationstools (wie z.B. Dropbox oder TeamDrive) befindet, können Sie die Änderung auch ferngesteuert über das Netzwerk oder Internet vornehmen.

Klicken Sie auf den Button „…“, um das Dialog-Fenster zur Eingabe der Dokumente zu öffnen.

Sie können hier Pfad und Dateiname der Dokumente hinzufügen, bearbeiten und löschen. Jedem Dokument wird eine eindeutige ID zugeordnet. Diese ID können Sie als Platzhalter in den Eigenschaften **Parameter**, **Fensternamen** und **Klassennamen** (unterhalb **Applikation**, siehe auch Applikation einbinden) verwenden. Dort wird der Platzhalter beim Aufrufen der Anwendung durch den Dateinamen, welcher der Dokumenten-ID zugeordnet ist, ersetzt. In der folgenden Tabelle sind die möglichen Platzhalter mit Beispielen beschrieben:


Dokumentenüberwachung bearbeiten
Dokumenten-ID
Dateiname
Kopie
1
D:\Daten\test.txt
Nein
Hinzufügen...
Bearbeiten...
Löschen
Nutzen Sie die Dokumenten-ID in der Form $DOCID$ als Platzhalter z.B. in Paramtern, Fenster- oder Klassennamen. Dadurch können Sie auf einfache Weise Dokumente mit Applikationen verknüpfen. Verwenden Sie $%DOCID$, um den Platzhalter mit dem Dateinamen ohne Pfad zu ersetzen oder $!DOCID$ zur Ersetzung mit dem Dateinamen ohne Erweiterung.
Ok
Abbrechen

Platzhalter	Beschreibung	Beispiel
$DOCID$	Der Platzhalter wird durch den Pfad und Dateinamen ersetzt.	1 wird ersetzt durch D:\Daten\test.txt
$%DOCID$	Der Platzhalter wird nur durch den Dateinamen (ohne Pfad) ersetzt.	$%1$ wird ersetzt durch test.txt
$!DOCID$	Der Platzhalter wird nur durch den Dateinamen ohne Erweiterung und ohne Pfad ersetzt.	%!1$ wird ersetzt durch test



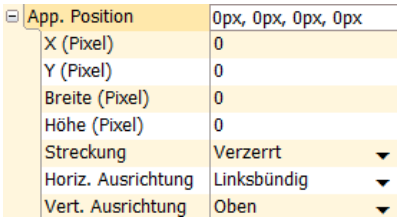
Wenn Sie eine Anwendung einbinden, die einen exklusiven Zugriff auf das Dokument erfordert, können Sie dieses zur Laufzeit nicht direkt ändern. In diesem Fall können Sie für das Dokument festlegen, eine Kopie der Originaldatei zu erstellen, welche der auszuführenden Anwendung übergeben wird. Wählen Sie hierzu das entsprechende Dokument in der Liste aus und klicken dann auf den Button „Bearbeiten“. Setzen Sie in dem Eingabedialog den Haken zum Erstellen einer Kopie bei Änderung des Dokumentes. Der Platzhalter, den Sie z.B. in der Eigenschaft **Parameter** einsetzen, enthält nun nicht mehr den originalen Dateinamen, sondern den der temporären Kopie.

Beispiel: -i -p 1

Ohne Kopie wird daraus: -i -p D:\Daten\test.txt

Mit Kopie wird daraus beispielsweise: -i -p C:\Users\Default\AppData\Local\Temp\ZhdJay2.txt

Position der Applikation innerhalb des App Player



Über die Eigenschaft **App. Position** können Sie die eingebundene Anwendung innerhalb des App Player positionieren. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen. Über die Eigenschaften **X (Pixel)** und **Y (Pixel)** geben Sie die Position und mit **Breite (Pixel)** und **Höhe (Pixel)** die Größe der Anwendung an. Über die Eigenschaft **Streckung** legen Sie die Darstellung von Größe und Seitenverhältnis der Anwendung innerhalb des App Player-Elements fest. Dabei haben die verschiedenen Einstellungen folgende Bedeutungen:

Streckung	**Beschreibung**
Proportional	Die Anwendung wird innerhalb des App Player-Elements ausgerichtet. Das Seitenverhältnis der Anwendung, welches Sie über die Eigenschaft **Breite (Pixel)** und **Höhe (Pixel)** angeben, bleibt erhalten.
Verzerrt	Die Größe der Anwendung ist gleich dem des Element-Rechtecks. Die Position wird über die Eigenschaften **X (Pixel)** und **Y (Pixel)** angegeben.
Keine	Die Position und Größe der Anwendung wird über die Eigenschaften **X (Pixel)**, **Y (Pixel)**, **Breite (Pixel)** und **Höhe (Pixel)** angegeben.

Mit den Eigenschaften **Horiz. Ausrichtung** und **Vert. Ausrichtung** können Sie die Anwendung innerhalb des App Player ausrichten (links, mittig, unten, usw.).

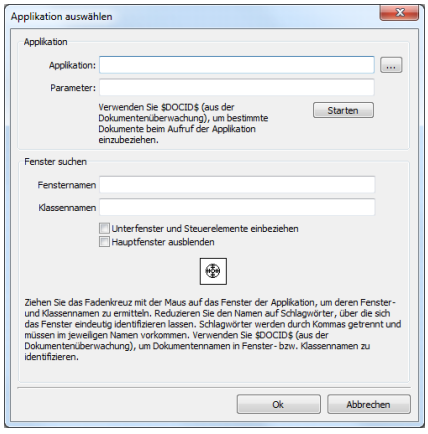
Beispiel: Windows-Editor in DSshow anzeigen

Im Folgenden wird Schritt für Schritt erklärt, wie Sie den Windows-Editor (Notepad) in Ihrer DSshow-Präsentation einbinden:

1. Ziehen Sie mit der Maus das App Player-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display und passen die Größe des App Player so an, dass der Windows Editor darin gut dargestellt werden kann.

2. Klicken Sie nun mit der Maus auf den App Player, so dass deren Eigenschaften im Eigenschaftsfenster angezeigt werden.

3. Klicken Sie im Eigenschaftsfenster in der Eigenschaft **Applikation** auf den Button „…“, so dass folgendes Fenster erscheint:


Applikation auswählen
Applikation
Applikation:
Parameter:
Verwenden Sie $DOCID$ (aus der Dokumentenüberwachung), um bestimmte Dokumente beim Aufruf der Applikation einzubeziehen.
Starten
Fenster suchen
Fensternamen
Klassennamen
Unterfenster und Steuerelemente einbeziehen
Hauptfenster ausblenden
Ziehen Sie das Fadenkreuz mit der Maus auf das Fenster der Applikation, um deren Fenster- und Klassennamen zu ermitteln. Reduzieren Sie den Namen auf Schlagwörter, über die sich das Fenster eindeutig identifizieren lassen. Schlagwörter werden durch Kommas getrennt und müssen im jeweiligen Namen vorkommen. Verwenden Sie $DOCID$ (aus der Dokumentenüberwachung), um Dokumentennamen in Fenster- bzw. Klassennamen zu identifizieren.
Ok
Abbrechen

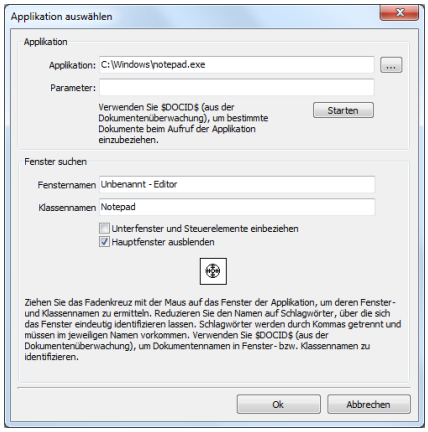
4. Klicken Sie rechts neben dem Eingabefeld „Applikation“ auf den Button „…“, um den Dialog zum Auswählen von Dateien zu öffnen.

5. Navigieren Sie nun in das Windows Verzeichnis (normalerweise C:\Windows) und wählen dort die Datei notepad.exe aus. Klicken Sie auf den Button „Öffnen“, um die Auswahl zu bestätigen.

6. Setzen Sie den Haken bei „Hauptfenster ausblenden“ (im unteren Bereich „Fenster suchen“), um das DSshow-Hauptfenster auszublenden.

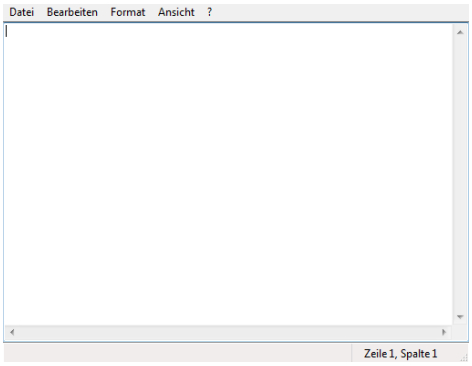
7. Klicken Sie nun auf den Button „Starten“ im oberen Bereich rechts unterhalb des Eingabefeldes „Parameter“. Der Windows-Editor sollte sich nun öffnen.

8. Ziehen Sie das Fadenkreuz-Symbol auf das Fenster des Windows-Editors. Die beiden Eingabefelder „Fensternamen“ und „Klassennamen“ werden automatisch gesetzt:


Applikation auswählen
Applikation
Applikation: C:\Windows\notepad.exe
Parameter:
Verwenden Sie $DOCID$ (aus der Dokumentenüberwachung), um bestimmte Dokumente beim Aufruf der Applikation einzubeziehen.
Starten
Fenster suchen
Fensternamen Unbenannt - Editor
Klassennamen Notepad
Unterfenster und Steuerelemente einbeziehen
Hauptfenster ausblenden
Ziehen Sie das Fadenkreuz mit der Maus auf das Fenster der Applikation, um deren Fenster- und Klassennamen zu ermitteln. Reduzieren Sie den Namen auf Schlagwörter, über die sich das Fenster eindeutig identifizieren lassen. Schlagwörter werden durch Kommas getrennt und müssen im jeweiligen Namen vorkommen. Verwenden Sie $DOCID$ (aus der Dokumentenüberwachung), um Dokumentennamen in Fenster- bzw. Klassennamen zu identifizieren.
Ok
Abbrechen

9. Klicken Sie jetzt auf den Button „Ok“, um die bisherige Eingabe zu bestätigen. Der Windows-Editor wird von DSshow automatisch beendet und das DSshow-Hauptfenster wieder eingeblendet.

10. Starten Sie nun die DSshow-Präsentation. Der Windows-Editor sollte nun in Ihrer DSshow-Präsentation erscheinen:

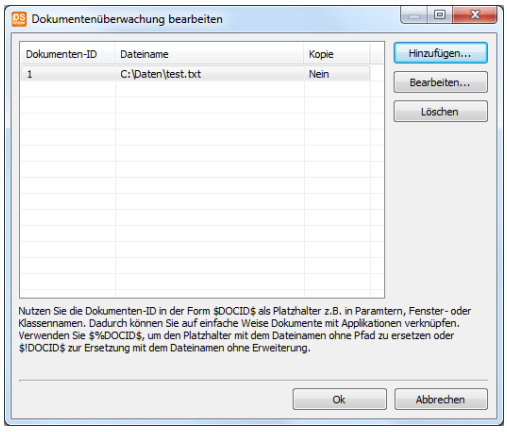


11. Beenden Sie die DSshow-Präsentation und kehren Sie zurück in den Editor-Modus.

12. Legen Sie nun eine Textdatei test.txt z.B. unter C:\Daten an (oder einen anderen Ordner Ihrer Wahl), öffnen diese und schreiben einen beliebigen Text hinein. Speichern und schließen Sie die Textdatei wieder.

13. Klicken Sie im Eigenschaftsfenster in der Eigenschaft **Dokumentenüberwachung** auf den Button „…“, um das Dialogfenster zur Bearbeitung der Dokumente zu öffnen.

14. Klicken Sie dort auf den Button „Hinzufügen“ und wählen über den Auswahldialog die zuvor erstellte Textdatei test.txt aus. Klicken Sie auf den Button „Öffnen“, um die Auswahl zu bestätigen. Die Liste der Dokumentenüberwachung sollte nun in etwa folgendermaßen aussehen:

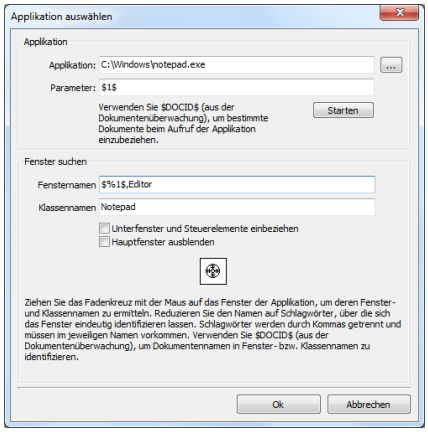

Dokumentenüberwachung bearbeiten
Dokumenten-ID
Dateiname
Kopie
1
C:\Daten\test.txt
Nein
Hinzufügen...
Bearbeiten...
Löschen
Nutzen Sie die Dokumenten-ID in der Form $DOCID$ als Platzhalter z.B. in Paramtern, Fenster- oder Klassennamen. Dadurch können Sie auf einfache Weise Dokumente mit Applikationen verknüpfen. Verwenden Sie $%DOCID$, um den Platzhalter mit dem Dateinamen ohne Pfad zu ersetzen oder $IDOCID$ zur Ersetzung mit dem Dateinamen ohne Erweiterung.
Ok
Abbrechen

15. Die Dokumenten-ID für den Eintrag lautet 1. Diese benötigen wir in den nächsten Schritten. Klicken Sie auf den Button „Ok“, um die Eingabe zu bestätigen.

16. Öffnen Sie nun wieder das Dialogfenster zum Auswählen der Applikation (im Eigenschaftsfenster in der Eigenschaft **Applikation** auf den Button „…“ klicken).

17. Tragen Sie in das Eingabefeld „Parameter“ 1 ein. Dadurch weisen wir den App Player an, den Windows-Editor mit dem Pfad und Dateinamen mit der Dokumenten-ID 1 zu starten (also C:\Daten\test.txt).

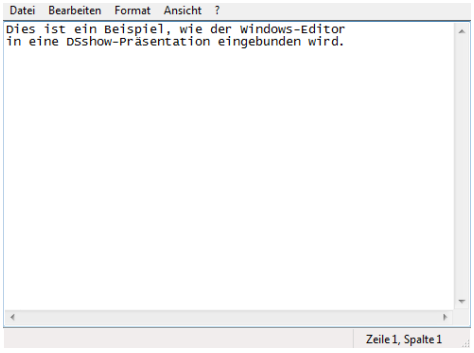
18. In das Eingabefeld „Fensternamen“ tragen Sie nun $%1$,Editor ein. Das gesuchte Fenster muss nun den Dateinamen (ohne Pfad) und Editor als Schlagwörter enthalten. Das Eingabefeld „Klassennamen“ belassen Sie mit Notepad unverändert:


Applikation auswählen
Applikation
Applikation: C:\Windows\notepad.exe
Parameter: 1
Verwenden Sie $DOCID$ (aus der Dokumentenüberwachung), um bestimmte Dokumente beim Aufruf der Applikation einzubeziehen.
Starten
Fenster suchen
Fensternamen $%1$,Editor
Klassennamen Notepad
Unterfenster und Steuerelemente einbeziehen
Hauptfenster ausblenden
Ziehen Sie das Fadenkreuz mit der Maus auf das Fenster der Applikation, um deren Fenster- und Klassennamen zu ermitteln. Reduzieren Sie den Namen auf Schlagwörter, über die sich das Fenster eindeutig identifizieren lassen. Schlagwörter werden durch Kommas getrennt und müssen im jeweiligen Namen vorkommen. Verwenden Sie $DOCID$ (aus der Dokumentenüberwachung), um Dokumentennamen in Fenster- bzw. Klassennamen zu identifizieren.
Ok
Abbrechen

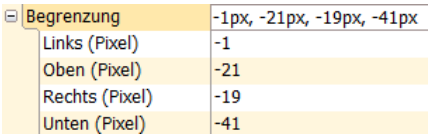
19. Klicken Sie auf den Button „Ok“, um die Eingabe zu bestätigen und starten Sie die DSshow-Präsentation. Es sollte nun der Inhalt der Textdatei über den eingebundenen Windows-Editor angezeigt werden.

20. Wenn Sie das Verzeichnis über Ihr Netzwerk freigeben, können Sie die Datei auch während der Präsentation ferngesteuert ändern. Über die Dokumentenüberwachung wird bei einer Dateiänderung der Windows-Editor mit dem aktuellen Datei-Inhalt neu gestartet. Alternativ können Sie die Datei auch auf ein Netzlaufwerk oder in ein oder im Verzeichnis eines Synchronisationstools (z.B. Dropbox oder TeamDrive) legen. Ändern Sie hierzu den Dateinamen in der Dokumentenüberwachung entsprechend ab.

21. Der Windows-Editor wird während der Präsentation noch mit Menüleiste, Scroll-Leisten und Statusbar dargestellt. Diese können Sie verstecken, indem Sie den Anzeigebereich über die Eigenschaft **Begrenzung** anpassen.


Datei Bearbeiten Format Ansicht ?
Dies ist ein Beispiel, wie der Windows-Editor
in eine DSshow-Präsentation eingebunden wird.
Zeile 1, Spalte 1

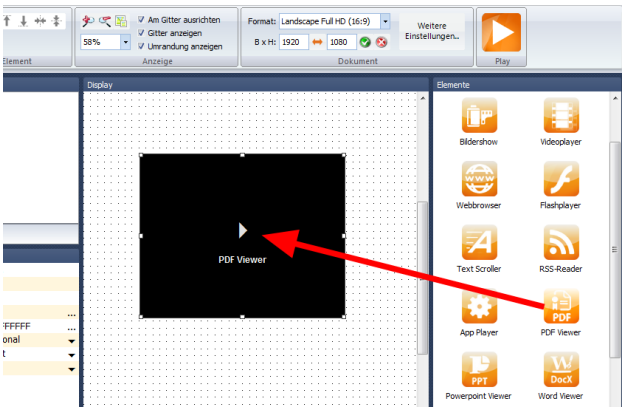
22. Kehren Sie nun wieder in den Editor-Modus zurück und ändern im Eigenschaftsfenster die Begrenzung folgendermaßen ab:



23. Wenn Sie DSshow-Präsentation wieder starten, sollten die Steuerelemente des Windows-Editors nicht mehr sichtbar sein.

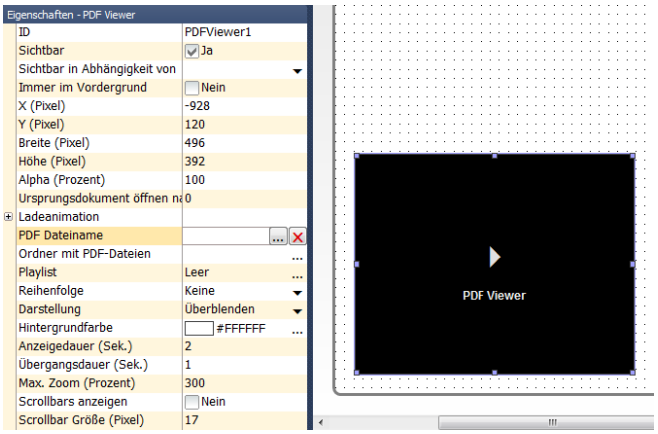
In dem bei der DSshow-Installation mitgelieferten Beispielprojekt „App Player“ können Sie sich weitere Beispiele zur Einbindung von Anwendungen mit dem App Player anschauen.

5.5.10 PDF Viewer



Mit dem PDF Viewer können Sie PDF-Dateien an einer bestimmten Stelle auf dem Display darstellen. Auch die Bedienung per Touch oder Maus (Navigation durch die PDF-Datei) ist dabei möglich. Beinahe alle Dokumente (Word, PowerPoint, Excel, usw.) lassen sich heutzutage in PDF exportieren. Sollte Ihre Anwendung selbst keine Exportmöglich in PDF enthalten, können Sie auch einen PDF-Drucker verwenden (z.B. der kostenlose PDFCreator). Damit können Sie anstatt auf einen normalen Drucker in eine PDF-Datei drucken und diese in Ihrer DSshow-Präsentation anzeigen.

Um den PDF Viewer zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das PDF Viewer-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.



Über das Eigenschafts-Fenster können Sie den PDF Viewer und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das PDF Viewer-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

ID

Die Eigenschaft **ID** kennzeichnet den Namen des PDF Viewer-Elements eindeutig in Ihrem DSshow-Projekt. Einmal vergeben können keine weiteren Elemente (Texte, Bilder, Videoplayer, etc.) den gleichen Namen erhalten. Wenn Sie ein neues Element hinzufügen, vergibt DSshow bereits automatisch einen neuen Namen. Sie können diesen aber auch in eine sinnvolle Bezeichnung ändern (z.B. in „PDFViewer-Datenblatt“), um dessen Bedeutung später einfacher nachvollziehen zu können.

Position, Breite, Höhe und Sichtbarkeit

Über die Eigenschaften **X**, **Y**, **Breite** und **Höhe** können Sie die Position und Größe des Elements bestimmen. Die Angaben dieser Eigenschaften sind in Pixel. Position und Größe lassen sich auch direkt am Element über die Maus ändern. Hierzu gehen Sie mit dem Mauszeiger auf das Element, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen das Element an die gewünschte Stelle. Über eine der acht Eckpunkte können Sie auf die gleiche Weise die Größe des Elements ändern.

Über die **Sichtbar**-Eigenschaft bestimmen Sie, ob während der Präsentation das PDF Viewer-Element angezeigt wird. In der Eigenschaft **Sichtbar in Abhängigkeit von** können Sie ein beliebiges anderes Element angeben. Das PDF Viewer-Element wird nur dann in der Präsentation angezeigt, wenn auch das angegebene Element sichtbar ist. Diese Funktion ist z.B. dann sinnvoll, wenn mehrere Elemente auf einmal sichtbar bzw. unsichtbar geschaltet werden sollen (z.B. über die Eigenschaft **Automatisch ausblenden** im Text-Element).

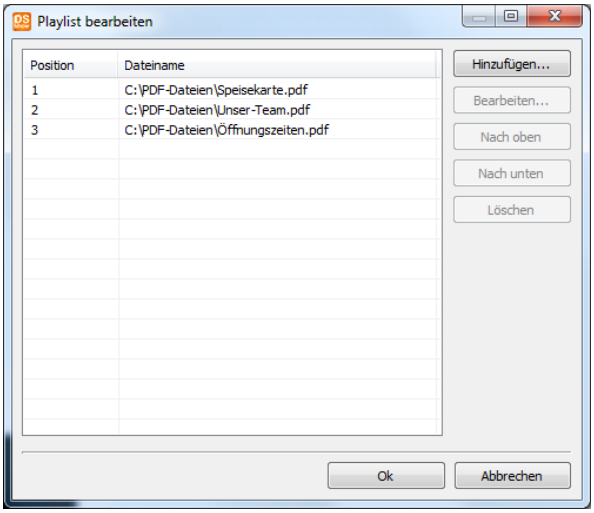
Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

PDF Dateiname und Playlist

In der Eigenschaft **PDF Dateiname** können Sie den Dateinamen der anzuzeigenden PDF-Datei angeben. Verwenden Sie hierzu das Eingabefeld oder klicken Sie auf den Button „...“, um das Dokument über den Öffnen-Dialog auszuwählen.

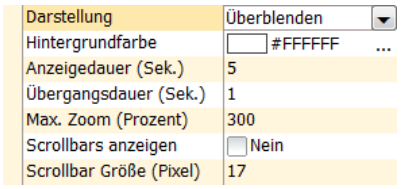
Über die Eigenschaft **Ordner mit PDF-Dateien** können Sie ein Verzeichnis mit PDF-Dateien angeben (z.B. lokal auf Ihrer Festplatte oder auf einem Netzlaufwerk), welche hintereinander dargestellt werden sollen. Verwenden Sie hierzu das Eingabefeld oder klicken Sie auf den Button „...“, um den Ordner über ein Dialog-Fenster auszuwählen. Befinden sich die PDF-Dateien auf einem Netzlaufwerk oder im Verzeichnis eines Synchronisationstools (wie z.B. Dropbox oder TeamDrive), können Sie die Dateien auch während der Präsentation aus der Ferne über das Netzwerk oder Internet ändern. Die Reihenfolge, wann welche PDF-Datei angezeigt werden soll, können Sie über die Eigenschaft **Reihenfolge** festlegen.

Mit der Eigenschaften **Playlist** können Sie die PDF-Dateien, die Sie anzeigen möchten in eine Liste eintragen. Klicken Sie hierzu auf den Eintrag **Playlist** und öffnen dann den Playlist-Dialog über den Button „...“. Sie können hier die Dateinamen der PDF-Dateien hinzufügen, bearbeiten, löschen und deren Reihenfolge ändern. Bitte beachten Sie, dass die Reihenfolge der Playlist während der Präsentation nur dann berücksichtigt wird, wenn die Eigenschaft **Reihenfolge** auf den Eintrag „Keine“ eingestellt ist.



Darstellung der PDF-Datei

Im PDF Viewer können Sie über die Eigenschaft **Darstellung** die Art festlegen, wie die Seiten der PDF-Datei dargestellt werden sollen. Dabei ist bei einigen der Darstellungsarten zusätzlich die Bedienung per Touch oder Maus möglich. Folgende Darstellungsarten können Sie im PDF Viewer auswählen:



Darstellung	Beschreibung
Kein Übergang	Die Seiten der PDF-Datei werden einzeln dargestellt. Ein optischer Übergang zwischen den Seiten findet nicht statt. Die Bedienung per Touch oder Maus ist **nicht** möglich.
Überblenden	Die Seiten der PDF-Datei werden einzeln dargestellt. Der Seitenwechsel findet durch eine kontinuierliche Überblendung statt. Die Bedienung per Touch oder Maus ist **nicht** möglich.
Horizontales gleiten	Die Seiten der PDF-Datei werden einzeln dargestellt. Der Seitenwechsel findet durch eine horizontale Bewegung beider Seiten statt. Die Bedienung per Touch oder Maus ist **nicht** möglich.
Vertikales gleiten	Die Seiten der PDF-Datei werden einzeln dargestellt. Der Seitenwechsel findet durch eine vertikale Bewegung beider Seiten statt. Die Bedienung per Touch oder Maus ist **nicht** möglich.
Touchscroll (ganze Seite)	Die PDF-Seiten können per Touch oder Maus durchgescrollt werden. Dabei wird jede Seite der PDF-Datei vollständig dargestellt.
Touchscroll (volle Breite)	Die PDF-Seiten können per Touch oder Maus durchgescrollt werden. Dabei werden die Seiten der PDF-Datei in der Breite des PDF Viewer-Elementes dargestellt.
Touchscroll (Zoom)	Die PDF-Seiten können per Touch oder Maus durchgescrollt werden. Dabei können die Seiten über die Zoom-Geste (Touch) mit zwei Fingern vergrößert, bzw. verkleinert werden.
Touchslide horizontal	Die Seiten der PDF-Datei werden einzeln dargestellt. Über eine Wischgeste per Touch oder Maus, werden die Seiten durch eine horizontale Bewegung gewechselt.
Touchslide vertikal	Die Seiten der PDF-Datei werden einzeln dargestellt. Über eine Wischgeste per Touch oder Maus, werden die Seiten durch eine vertikale Bewegung gewechselt.

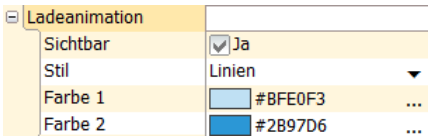
In der Eigenschaft **Hintergrundfarbe** können Sie eine Farbe für die Bereiche im PDF Viewer angeben, an denen die Seiten der PDF-Datei nicht dargestellt werden. Klicken Sie auf den Button „…“, um das Dialogfenster zur Einstellung der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie auch die Farbe direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben.

Für die Darstellungsarten „Kein Übergang“, „Überblenden“, „Horizontales Gleiten“ und „Vertikal Gleiten“ können Sie über die Eigenschaft **Anzeigedauer (Sek.)** die Dauer in Sekunden festlegen, in der eine Seite einer PDF-Datei angezeigt werden soll. In der Eigenschaft **Übergangsdauer (Sek.)** bestimmen Sie die Länge (in Sekunden) des Übergangs von einer zur nächsten Seite. Für die Darstellungsart „Kein Übergang“ hat die Übergangsdauer keine Bedeutung.

Mit der Eigenschaft **Max. Zoom (Prozent)** legen Sie für die Darstellungsart „Touchscroll (Zoom)“ die maximal erreichbare Vergrößerung in Prozent fest.

In den Darstellungsarten „Touchscroll (ganze Seite)“, „Touchscroll (volle Breite)“ und „Touchscroll (Zoom)“ können Sie im PDF Viewer zusätzliche Scroll-Leisten darstellen. Setzen Sie hierzu den Haken bei **Scrollbars anzeigen**, um die Scroll-Leisten im PDF Viewer mit anzuzeigen. Über die Eigenschaft **Scrollbar Größe (Pixel)** können Sie die Breite bzw. Höhe der Scroll-Leisten in Pixel einstellen.

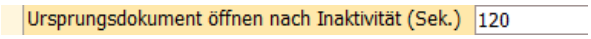
Ladeanimation



Den Ladevorgang einer PDF-Datei können Sie dem Betrachter durch eine Ladeanimation signalisieren. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Ladeanimation** über das ⊞ Symbol auf, um alle darunter befindlichen Eigenschaften anzuzeigen. Um die Ladeanimation zu aktivieren, setzen Sie den Haken in der Eigenschaft **Sichtbar**. Über alle weiteren Eigenschaften unterhalb von **Ladeanimation** können Sie die Darstellung der Ladeanimation festlegen.

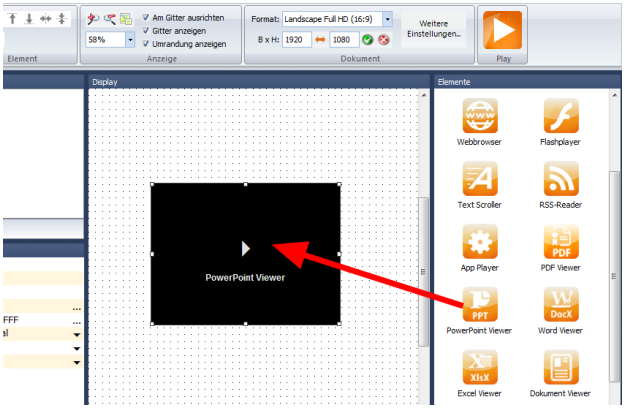
PDF-Datei über einen Button ändern

Mit dem Button-Element können Sie während der Laufzeit Ihrer Präsentation die Möglichkeit geben, die aktuell darzustellende PDF-Datei zu ändern. Wählen Sie hierzu im Button in der Eigenschaft **Dateiname oder URL** die gewünschte PDF-Datei aus und wählen dann in der Eigenschaft **Ziel** das entsprechende PDF Viewer-Element. Tippt (oder klickt) ein Betrachter auf diesen Button, wird die PDF-Datei im ausgewählten PDF Viewer geladen (siehe auch Funktion per Button ausführen).

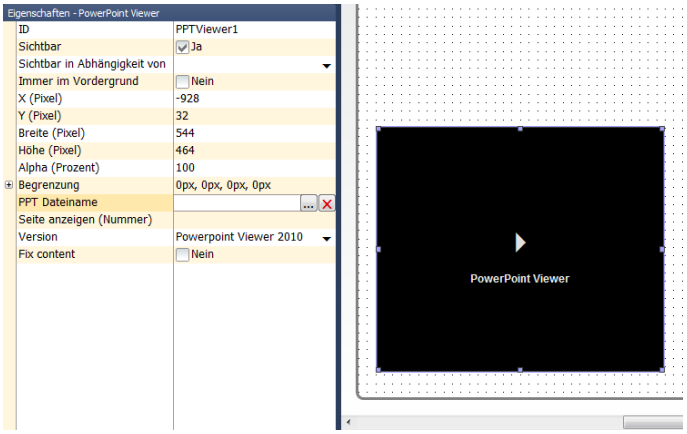


Über die Eigenschaft **Ursprungsdokument öffnen nach Inaktivität (Sek.)** können Sie eine Zeit in Sekunden festlegen, nach der wieder die ursprüngliche PDF-Datei (festgelegt in der Eigenschaft **PDF Dateiname**) geladen wird, wenn keine Aktivität mehr durch den Betrachter am Display stattfindet. Bei einer Angabe von 0 wird diese Funktion nicht durchgeführt.

5.5.11 PowerPoint Viewer



Mit dem PowerPoint Viewer können Sie PowerPoint-Dokumente an einer bestimmten Stelle auf dem Display darstellen. DSshow ermöglicht die Darstellung der PowerPoint-Dokumente über den kostenlosen PowerPoint Viewer von Microsoft, welchen Sie sich unter der Adresse http://www.microsoft.com/de-de/download/details.aspx?id=13 runterladen können. Um den PowerPoint Viewer zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das PowerPoint Viewer-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.



Über das Eigenschafts-Fenster können Sie den PowerPoint Viewer und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das PowerPoint Viewer-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

ID

Die Eigenschaft **ID** kennzeichnet den Namen des PowerPoint Viewer-Elements eindeutig in Ihrem DSshow-Projekt. Einmal vergeben können keine weiteren Elemente (Texte, Bilder, Videoplayer, etc.) den gleichen Namen erhalten. Wenn Sie ein neues Element hinzufügen, vergibt DSshow bereits automatisch einen neuen Namen. Sie können diesen aber auch in eine sinnvolle Bezeichnung ändern (z.B. in „PowerPoint-Firmenpräsentation“), um dessen Bedeutung später einfacher nachvollziehen zu können.

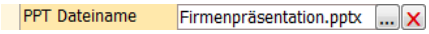
Position, Breite, Höhe und Sichtbarkeit

Über die Eigenschaften **X**, **Y**, **Breite** und **Höhe** können Sie die Position und Größe des Elements bestimmen. Die Angaben dieser Eigenschaften sind in Pixel. Position und Größe lassen sich auch direkt am Element über die Maus ändern. Hierzu gehen Sie mit dem Mauszeiger auf das Element, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen das Element an die gewünschte Stelle. Über eine der acht Eckpunkte können Sie auf die gleiche Weise die Größe des Elements ändern.

Über die **Sichtbar**-Eigenschaft bestimmen Sie, ob während der Präsentation das PowerPoint Viewer-Element angezeigt wird. In der Eigenschaft **Sichtbar in Abhängigkeit von** können Sie ein beliebiges anderes Element angeben. Das PowerPoint Viewer-Element wird nur dann in der Präsentation angezeigt, wenn auch das angegebene Element sichtbar ist. Diese Funktion ist z.B. dann sinnvoll, wenn mehrere Elemente auf einmal sichtbar bzw. unsichtbar geschaltet werden sollen (z.B. über die Eigenschaft **Automatisch ausblenden** im Text-Element).

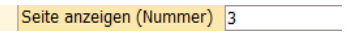
Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

PowerPoint Dateiname

Über die Eigenschaft **PPT Dateiname** können Sie den 

Dateinamen der anzuzeigenden PowerPoint-Präsentation angeben. Verwenden Sie hierzu das Eingabefeld oder klicken Sie auf den Button „...“, um den Dateinamen über den Öffnen-Dialog einzugeben.

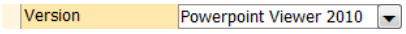
Eine bestimmte Seite anzeigen

In der Eigenschaft **Seite anzeigen (Nummer)** können Sie eine 

bestimmte Seite der PowerPoint-Präsentation festlegen, welche angezeigt werden soll. Wenn Sie keine Seite eintragen, wird die PowerPoint-Präsentation von Beginn an dargestellt.

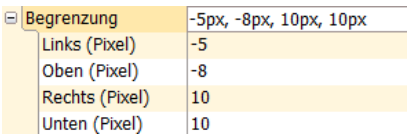
Bitte beachten Sie, dass das Anzeigen einer bestimmten Seite nur bei PowerPoint-Präsentationen funktioniert, bei denen als Art der Präsentation „Ansicht durch eine Einzelpräsentation (Fenster)“ eingestellt ist. Diese Einstellung finden Sie in PowerPoint unter Bildschirmpräsentation-> Bildschirmpräsentation einrichten.

PowerPoint Viewer Version

Mit der Eigenschaft **Version** geben Sie die Version des bei Ihnen 

installierten PowerPoint Viewers ein. Dabei können Sie zwischen der Version von 2010 und 97 auswählen.

Begrenzung – Anzeigebereich zuschneiden



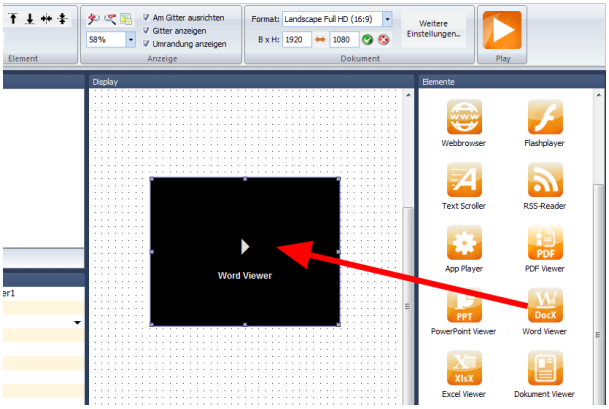
Über die Eigenschaft **Begrenzung** können Sie den Anzeigebereich der PowerPoint-Präsentation eingrenzen. Dies ist z.B. dann sinnvoll, wenn Ihre PowerPoint-Präsentation ein anderes Seitenverhältnis als das des PowerPoint Viewer-Elements hat. In diesem Fall treten schwarze Ränder im Anzeigebereich auf, welche Sie durch Anpassung der Begrenzung verhindern können. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um für die linke, obere, rechte und untere Kante des Anzeigebereichs eine Anzahl in Pixel anzugeben, um welche die PowerPoint Viewer-Präsentation innerhalb des Elementes verschoben, gestreckt oder gestaucht werden soll.

Fix content

Sollte Ihre PowerPoint-Präsentation nicht vollständig dargestellt werden oder flackern, können Sie dies durch aktivieren bzw. deaktivieren der Eigenschaft **Fix content** verhindern.

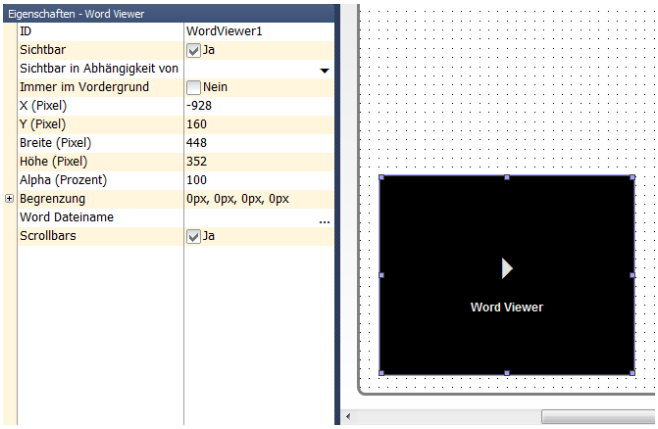
5.5.12 Word Viewer

Mit dem Word Viewer können Sie Word-Dokumente an einer bestimmten Stelle auf dem Display darstellen. DSshow ermöglicht die Darstellung der Word-Dokumente über den kostenlosen Word Viewer von Microsoft, den Sie sich unter http://www.microsoft.com/de-de/download/details.aspx?id=4 herunterladen können. Um den Word Viewer zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das Word Viewer-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.



Über das Eigenschafts-Fenster können Sie den Word Viewer und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Word Viewer-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.



ID

Die Eigenschaft **ID** kennzeichnet den Namen des Word Viewer-Elements eindeutig in Ihrem DSshow-Projekt. Einmal vergeben können keine weiteren Elemente (Texte, Bilder, Videoplayer, etc.) den gleichen Namen erhalten. Wenn Sie ein neues Element hinzufügen, vergibt DSshow bereits automatisch einen neuen Namen. Sie können diesen aber auch in eine sinnvolle Bezeichnung ändern (z.B. in „Word-AktuelleInfos“), um dessen Bedeutung später einfacher nachvollziehen zu können.

Position, Breite, Höhe und Sichtbarkeit

Über die Eigenschaften **X**, **Y**, **Breite** und **Höhe** können Sie die Position und Größe des Elements bestimmen. Die Angaben dieser Eigenschaften sind in Pixel. Position und Größe lassen sich auch direkt am Element über die Maus ändern. Hierzu gehen Sie mit dem Mauszeiger auf das Element, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen das Element an die gewünschte Stelle. Über eine der acht Eckpunkte können Sie auf die gleiche Weise die Größe des Elements ändern.

Über die **Sichtbar**-Eigenschaft bestimmen Sie, ob während der Präsentation das Word Viewer-Element angezeigt wird. In der Eigenschaft **Sichtbar in Abhängigkeit von** können Sie ein beliebiges

anderes Element angeben. Das Word Viewer-Element wird nur dann in der Präsentation angezeigt, wenn auch das angegebene Element sichtbar ist. Diese Funktion ist z.B. dann sinnvoll, wenn mehrere Elemente auf einmal sichtbar bzw. unsichtbar geschaltet werden sollen (z.B. über die Eigenschaft **Automatisch ausblenden** im Text-Element).

Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

Word Dateiname

Über die Eigenschaft **Word Dateiname** können Sie den

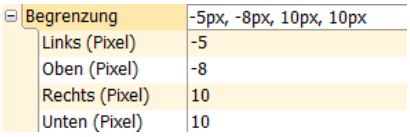
Dateinamen der anzuzeigenden Word-Datei angeben. Verwenden Sie hierzu das Eingabefeld oder klicken Sie auf den Button „...“, um die Datei über den Öffnen-Dialog einzugeben.

Die Darstellung von Word-Dokumenten im .docx-Format (erstellt mit Word 2007 oder höher) ermöglicht DSshow über das Microsoft Office Compatibility Pack, welches Sie sich unter http://www.microsoft.com/de-DE/download/details.aspx?id=3 herunterladen können.

Alternativ können Sie Ihr Word-Dokument auch als PDF-Datei abspeichern und diese dann über den PDF Viewer darstellen.

Begrenzung – Anzeigebereich zuschneiden

Über die Eigenschaft **Begrenzung** können Sie den Anzeigebereich des Word-Dokuments eingrenzen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um für die linke, obere, rechte und untere Kante des Anzeigebereichs eine Anzahl in Pixel anzugeben, um welche das Word-Dokument innerhalb des Elementes verschoben, gestreckt oder gestaucht werden soll.



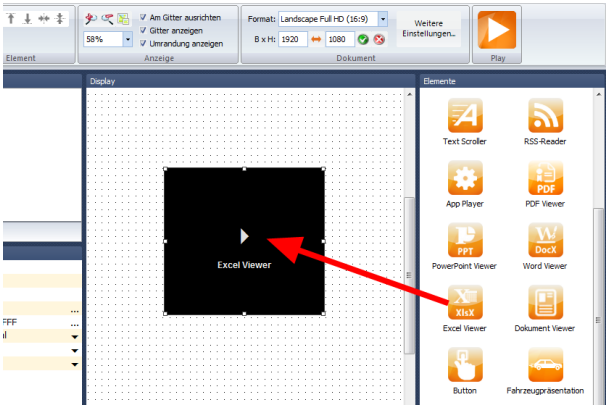
Scrollbars anzeigen

Mit der Eigenschaft **Scrollbars** können Sie festlegen, ob während der

Darstellung des Word-Dokuments Scroll-Leisten mit angezeigt werden sollen. Damit geben Sie dem Betrachter die Möglichkeit per Touch oder Maus durch das Word-Dokument zu scrollen.

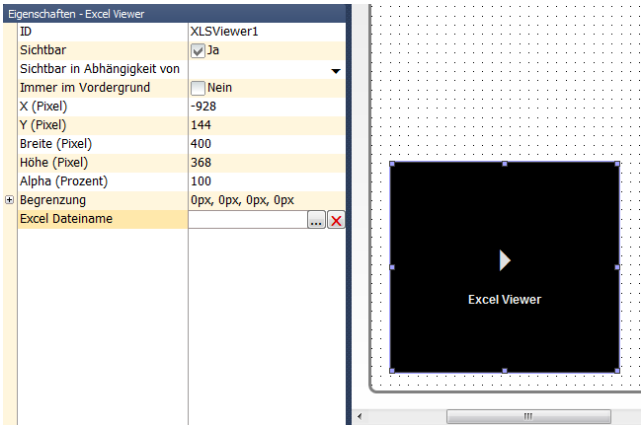
5.5.13 Excel Viewer

Mit dem Excel Viewer können Sie Excel-Dokumente an einer bestimmten Stelle auf dem Display darstellen. DSshow ermöglicht die Darstellung der Excel-Dokumente über den kostenlosen Excel Viewer von Microsoft, den Sie sich unter http://www.microsoft.com/de-de/download/details.aspx?id=10 herunterladen können. Um den Excel Viewer zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das Excel Viewer-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.



Über das Eigenschafts-Fenster können Sie den Excel Viewer und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Excel Viewer-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.



ID

Die Eigenschaft **ID** kennzeichnet den Namen des Excel Viewer-Elements eindeutig in Ihrem DSshow-Projekt. Einmal vergeben können keine weiteren Elemente (Texte, Bilder, Videoplayer, etc.) den gleichen Namen erhalten. Wenn Sie ein neues Element hinzufügen, vergibt DSshow bereits automatisch einen neuen Namen. Sie können diesen aber auch in eine sinnvolle Bezeichnung ändern (z.B. in „Excel-Kennzahlen“), um dessen Bedeutung später einfacher nachvollziehen zu können.

Position, Breite, Höhe und Sichtbarkeit

Über die Eigenschaften **X**, **Y**, **Breite** und **Höhe** können Sie die Position und Größe des Elements bestimmen. Die Angaben dieser Eigenschaften sind in Pixel. Position und Größe lassen sich auch direkt am Element über die Maus ändern. Hierzu gehen Sie mit dem Mauszeiger auf das Element, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen das Element an die gewünschte Stelle. Über eine der acht Eckpunkte können Sie auf die gleiche Weise die Größe des Elements ändern.

Über die **Sichtbar**-Eigenschaft bestimmen Sie, ob während der Präsentation das Excel Viewer-Element angezeigt wird. In der Eigenschaft **Sichtbar in Abhängigkeit von** können Sie ein beliebiges

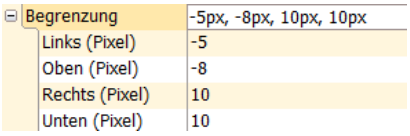
anderes Element angeben. Das Excel Viewer-Element wird nur dann in der Präsentation angezeigt, wenn auch das angegebene Element sichtbar ist. Diese Funktion ist z.B. dann sinnvoll, wenn mehrere Elemente auf einmal sichtbar bzw. unsichtbar geschaltet werden sollen (z.B. über die Eigenschaft **Automatisch ausblenden** im Text-Element).

Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

Excel Dateiname

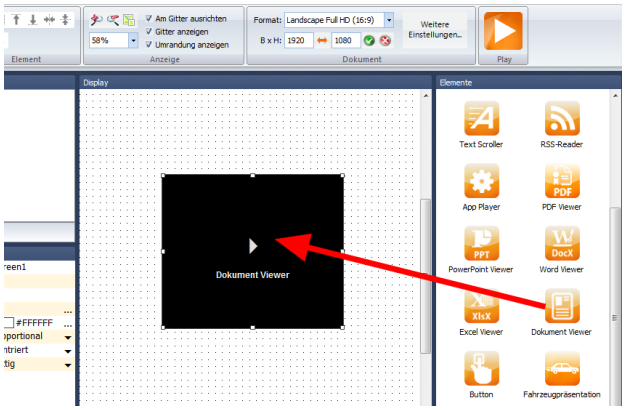
Über die Eigenschaft **Excel Dateiname** können Sie den Dateinamen des anzuzeigenden Excel-Dokuments angeben. Verwenden Sie hierzu das Eingabefeld oder klicken Sie auf den Button „...“, um die Datei über den Öffnen-Dialog einzugeben.

Begrenzung – Anzeigebereich zuschneiden

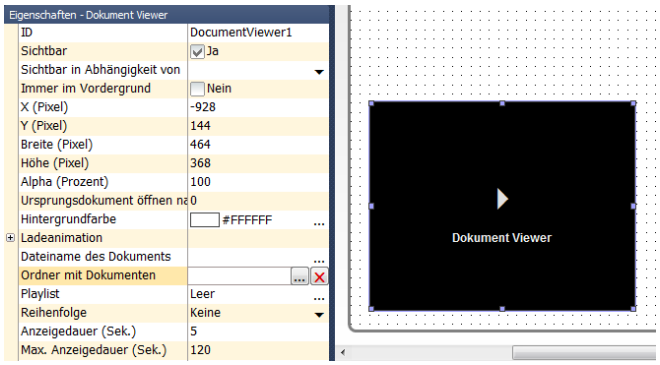


Über die Eigenschaft **Begrenzung** können Sie den Anzeigebereich des Excel-Dokuments eingrenzen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um für die linke, obere, rechte und untere Kante des Anzeigebereichs eine Anzahl in Pixel anzugeben, um welche das Excel-Dokument innerhalb des Elementes verschoben, gestreckt oder gestaucht werden soll.

5.5.14 Dokument Viewer



Mit dem Dokument Viewer können Sie Dokumente unterschiedlichster Dateiformate auf dem Display darstellen. Dabei verwendet der Dokument Viewer zur Darstellung andere DSshow-Elemente (wie z.B. den Webbrowser, Videoplayer, etc.) in Abhängigkeit des anzuzeigenden Dokuments. Somit können Sie beispielsweise eine Playlist erstellen, über die hintereinander ein Video, ein Webseite und eine PDF darstellt werden. Ziehen Sie hierzu mit der Maus das Dokument Viewer-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.



Über das Eigenschafts-Fenster können Sie den Dokument Viewer und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Dokument Viewer-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

ID

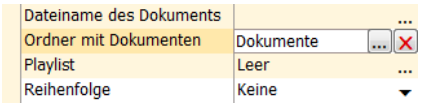
Die Eigenschaft **ID** kennzeichnet den Namen des Dokument Viewer-Elements eindeutig in Ihrem DSshow-Projekt. Einmal vergeben können keine weiteren Elemente (Texte, Bilder, Videoplayer, etc.) den gleichen Namen erhalten. Wenn Sie ein neues Element hinzufügen, vergibt DSshow bereits automatisch einen neuen Namen. Sie können diesen aber auch in eine sinnvolle Bezeichnung ändern (z.B. in „Dokumenten-Slideshow“), um dessen Bedeutung später einfacher nachvollziehen zu können.

Position, Breite, Höhe und Sichtbarkeit

Über die Eigenschaften **X**, **Y**, **Breite** und **Höhe** können Sie die Position und Größe des Elements bestimmen. Die Angaben dieser Eigenschaften sind in Pixel. Position und Größe lassen sich auch direkt am Element über die Maus ändern. Hierzu gehen Sie mit dem Mauszeiger auf das Element, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen das Element an die gewünschte Stelle. Über eine der acht Eckpunkte können Sie auf die gleiche Weise die Größe des Elements ändern.

Über die **Sichtbar**-Eigenschaft bestimmen Sie, ob während der Präsentation das Dokument Viewer-Element angezeigt wird. In der Eigenschaft **Sichtbar in Abhängigkeit von** können Sie ein beliebiges anderes Element angeben. Das Dokument Viewer-Element wird nur dann in der Präsentation angezeigt, wenn auch das angegebene Element sichtbar ist. Diese Funktion ist z.B. dann sinnvoll, wenn mehrere Elemente auf einmal sichtbar bzw. unsichtbar geschaltet werden sollen (z.B. über die Eigenschaft **Automatisch ausblenden** im Text-Element).

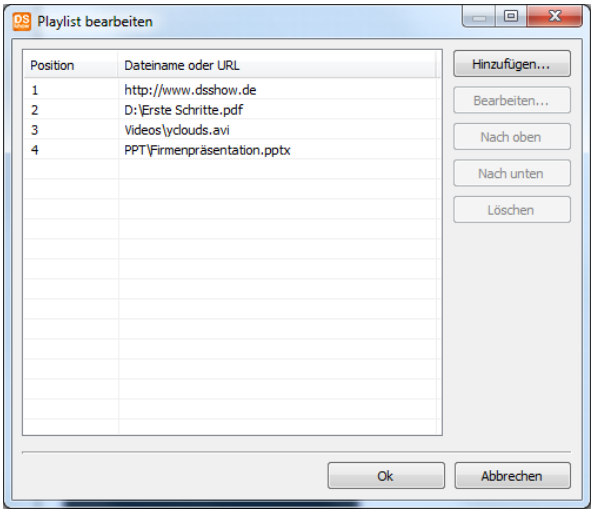
Dokumenten-Dateiname und Playlist



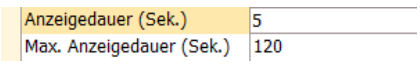
In der Eigenschaft **Dateiname des Dokuments** können Sie den Dateinamen des anzuzeigenden Dokuments angeben. Verwenden Sie hierzu das Eingabefeld oder klicken Sie auf den Button „...“, um die Quelle über den Öffnen-Dialog einzugeben.

Über die Eigenschaft **Ordner mit Dokumenten** können Sie ein Verzeichnis mit Dateien angeben (z.B. lokal auf Ihrer Festplatte oder auf einem Netzlaufwerk), welche abwechselnd dargestellt werden sollen. Verwenden Sie hierzu das Eingabefeld oder klicken Sie auf den Button „...“, um den Ordner über ein Dialog-Fenster auszuwählen. Befinden sich die Dokumente auf einem Netzlaufwerk oder im Verzeichnis eines Synchronisationstools (wie z.B. Dropbox oder TeamDrive), können Sie die Dateien auch während der Präsentation aus der Ferne über das Netzwerk oder Internet ändern. Die Reihenfolge, wann welches Dokument angezeigt wird, können Sie über die Eigenschaft **Reihenfolge** festlegen.

In der Eigenschaft **Playlist** können Sie die Dokumente, die Sie anzeigen möchten, in eine Liste eintragen. Klicken Sie hierzu auf den Eintrag **Playlist** und öffnen dann den Playlist-Dialog über den Button „...“. Sie können hier die Quellen der anzuzeigenden Dokumente hinzufügen, bearbeiten, löschen und deren Reihenfolge ändern. Bitte beachten Sie, dass die Reihenfolge der Playlist während der Präsentation nur dann berücksichtigt wird, wenn die Eigenschaft **Reihenfolge** auf den Eintrag „Keine“ eingestellt ist.



Anzeigedauer



Über die Eigenschaft **Anzeigedauer (Sek.)** legen Sie die Anzeigedauer in Sekunden der darzustellenden Dokumente fest. Die Anzeigedauer bezieht sich dabei auf statische Dokumente (z.B. Bilder, Webseiten, etc.). Dokumente, welche selbst eine bestimmte Laufzeit haben (z.B. Videos oder PDFs mit mehreren

Seiten), werden bis zu deren Ende dargestellt oder bis die maximale Anzeigedauer erreicht wird, welche Sie in der Eigenschaft **Max. Anzeigedauer (Sek.)** in Sekunden einstellen können.

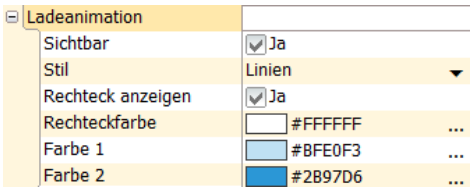
Hintergrundfarbe und Transparenz

Über die Eigenschaft **Hintergrundfarbe** können Sie die Hintergrundfarbe für die Bereiche einstellen, an denen das Dokument nicht dargestellt wird. Klicken Sie auf den Button „…“, um das Dialogfenster zur Einstellung der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie auch die Farbe direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben.

Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

Ladeanimation

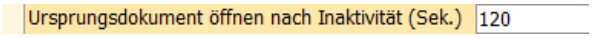
Den Ladevorgang eines Dokumentes können Sie dem Betrachter durch eine Ladeanimation signalisieren. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Ladeanimation** über das ⊞ Symbol auf, um alle darunter befindlichen Eigenschaften anzuzeigen. Um die Ladeanimation zu aktivieren, setzen Sie den Haken in der Eigenschaft **Sichtbar**. Über alle weiteren Eigenschaften unterhalb von **Ladeanimation** können Sie die Darstellung der Ladeanimation festlegen.



Dokument über einen Button ändern

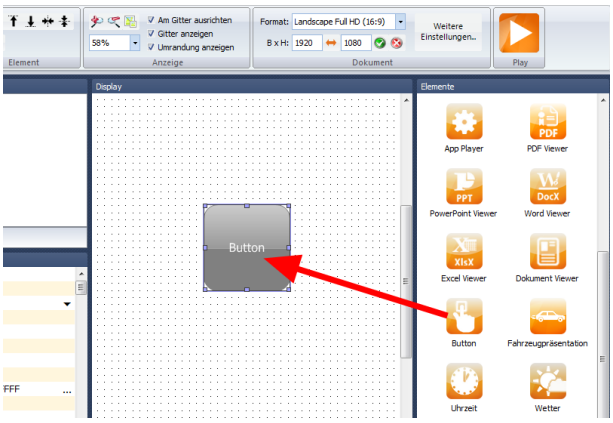
Mit dem Button-Element können Sie während der Laufzeit Ihrer Präsentation die Möglichkeit geben, das aktuell darzustellende Dokument zu ändern. Wählen Sie hierzu im Button in der Eigenschaft **Dateiname oder URL** das gewünschte Dokument aus und wählen dann in der Eigenschaft **Ziel** das entsprechende Dokument Viewer-Element. Tippt (oder klickt) ein Betrachter auf diesen Button, wird das Dokument im ausgewählten Dokument Viewer dargestellt (siehe auch Funktion per Button ausführen).

Über die Eigenschaft **Ursprungsdokument öffnen nach Inaktivität (Sek.)** können Sie eine Zeit in Sekunden festlegen, nach der wieder das ursprüngliche Dokument (festgelegt in der Eigenschaft **Dateiname des Dokuments**) geladen wird, wenn keine Aktivität mehr durch den Betrachter am Display stattfindet. Bei einer Angabe von 0 wird diese Funktion nicht durchgeführt.



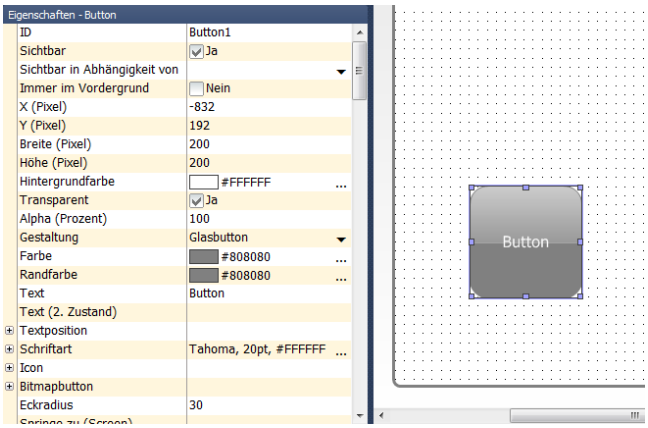
5.5.15 Button

Mit dem Button-Element haben Sie die Möglichkeit, Ihre Präsentation interaktiv zu gestalten. Sie können beispielsweise ein Menü erstellen, über das mehrere Seiten angesteuert werden oder eine Navigationsleiste für den Webbrowser. Um das Button-Element zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das Button-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.



Über das Eigenschafts-Fenster können Sie den Button und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Button-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.



ID

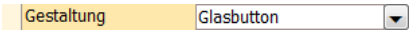
Die Eigenschaft **ID** kennzeichnet den Namen des Button-Elements eindeutig in Ihrem DSshow-Projekt. Einmal vergeben können keine weiteren Elemente (Texte, Bilder, Videoplayer, etc.) den gleichen Namen erhalten. Wenn Sie ein neues Element hinzufügen, vergibt DSshow bereits automatisch einen neuen Namen. Sie können diesen aber auch in eine sinnvolle Bezeichnung ändern (z.B. in „Button-Navigiere-Vorwärts“), um dessen Bedeutung später einfacher nachvollziehen zu können.

Position, Breite, Höhe und Sichtbarkeit

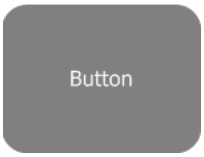
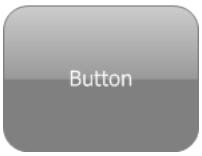
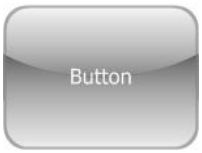
Über die Eigenschaften **X**, **Y**, **Breite** und **Höhe** können Sie die Position und Größe des Elements bestimmen. Die Angaben dieser Eigenschaften sind in Pixel. Position und Größe lassen sich auch direkt am Element über die Maus ändern. Hierzu gehen Sie mit dem Mauszeiger auf das Element, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen das Element an die gewünschte Stelle. Über eine der acht Eckpunkte können Sie auf die gleiche Weise die Größe des Elements ändern.

Über die **Sichtbar**-Eigenschaft bestimmen Sie, ob während der Präsentation das Button-Element angezeigt wird. In der Eigenschaft **Sichtbar in Abhängigkeit von** können Sie ein beliebiges anderes Element angeben. Das Button-Element wird nur dann in der Präsentation angezeigt, wenn auch das angegebene Element sichtbar ist. Diese Funktion ist z.B. dann sinnvoll, wenn mehrere Elemente auf einmal sichtbar bzw. unsichtbar geschaltet werden sollen (z.B. über die Eigenschaft **Automatisch ausblenden** im Text-Element).

Gestaltung des Buttons



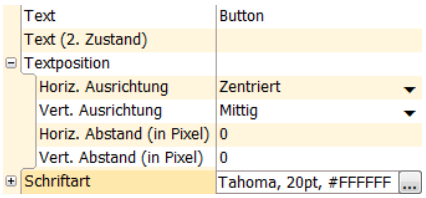
Die grundlegende Gestaltungsart des Buttons können Sie über die Eigenschaft **Gestaltung** festlegen. Dabei können Sie zwischen den folgenden Gestaltungen wählen:

Gestaltung	Darstellung
Einfarbig	 Füll- und Randfarbe lassen sich über die Eigenschaften **Farbe** und **Randfarbe** festgelegen.
Glasbutton	 Verlaufs- und Randfarbe lassen sich über die Eigenschaften **Farbe** und **Randfarbe** festgelegen.
Smoothbutton	 Verlaufs- und Randfarbe lassen sich über die Eigenschaften **Farbe** und **Randfarbe** festgelegen.
Bitmapbutton	Der Button wird mittels Bilder selbst gestaltet (siehe hierzu Bitmap-Buttons).
Keine	Außer dem Text wird nichts dargestellt. Wenn Sie den Text entfernen, können Sie mit dieser Gestaltungsart auch unsichtbare Buttons in Ihrer Präsentation verwenden.

Für die Gestaltungsarten „Einfarbig“, „Glasbutton“ und „Smoothbutton“ können Sie die Füll- und Randfarbe über die Eigenschaften **Farbe** und **Randfarbe** festgelegen.

Die Rundung an den Ecken des Buttons können Sie in der Eigenschaft **Eckradius** bestimmen. Der Radius wird dabei in Pixel angegeben.

Text und Textdarstellung

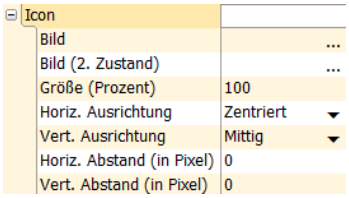


Den Text innerhalb des Buttons können Sie in den Eigenschaften **Text** und **Text (2. Zustand)** festlegen. Der Text im 2. Zustand wird nur bei bestimmten, in der Eigenschaft **Funktion** eingestellten Funktionen verwendet. Beispielsweise können Sie für die Funktion „Abspielen/Pause“ für den Zustand des Abspielens eines Videos (1. Zustand) in der Eigenschaft **Text** „Play“ einstellen und für den Pause-Zustand in der Eigenschaft **Text (2. Zustand)** „Pause“ hinterlegen (siehe auch Funktion per Button ausführen). Sollte in Ihrer Präsentation der 2. Zustand dargestellt werden, Sie aber keinen Text über **Text (2. Zustand)** festgelegt haben, wird immer der erste Text dargestellt.

Über die Eigenschaft **Textposition** können Sie die Position des Textes anpassen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften einstellen zu können.

Über die Eigenschaft **Schriftart** legen Sie Art, Größe, Stil und Farbe der Schrift fest. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf oder öffnen Sie das Schriftart-Dialogfenster über den Button „...“, um die Schriftart zu ändern.

Icon – Bild innerhalb des Buttons darstellen



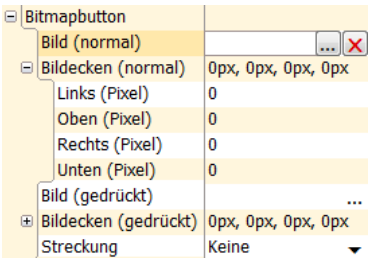
Innerhalb des Buttons können Sie zusätzlich zum Text auch ein Bild (Icon) mit darstellen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Icon** über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen.

Ähnlich wie beim Text können Sie über die Eigenschaften **Bild** und **Bild (2. Zustand)** die Dateinamen der Bilder für zwei Zustände hinterlegen. Klicken Sie hierzu in der entsprechenden Eigenschaft auf den Button „…“, um ein Bild über den Öffnen-Dialog auszuwählen. Sollte in Ihrer Präsentation der 2. Zustand dargestellt werden, Sie aber kein Bild in **Bild (2. Zustand)** festgelegt haben, wird immer das erste Bild dargestellt.

Über die Eigenschaft **Größe (Prozent)** können Sie das Bild prozentual zur Originalgröße vergrößert oder verkleinert darstellen.

Mit den Eigenschaften **Horiz. Ausrichtung**, **Vert. Ausrichtung**, **Horiz. Abstand (in Pixel)** und **Vert. Abstand (in Pixel)** können Sie die Position des Bildes innerhalb des Buttons bestimmen.

Bitmap-Buttons – Eigene Buttons gestalten

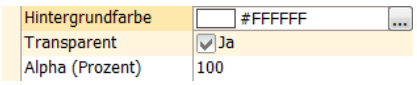


Über die Eigenschaft **Bitmapbutton** haben Sie die Möglichkeit, eigene Buttons mit Bildern zu gestalten. Wählen Sie hierzu in der Eigenschaft **Gestaltung** den Eintrag „Bitmapbutton“ aus, damit der Button als Bitmap-Button dargestellt wird (siehe auch Gestaltung des Buttons). Klappen Sie die Eigenschaft **Bitmapbutton** über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften zu öffnen. Sie können hier jeweils ein Bild für den nicht gedrückten (normalen) und gedrückten Zustand angeben, also wenn auf den Button per Touch getippt bzw. mit der Maus geklickt wird.

Mit der Eigenschaft **Bild (normal)** legen Sie das Bild fest, welches als Button dargestellt werden soll. Klicken Sie hierzu auf den Button „…“, um das Bild über den Öffnen-Dialog auszuwählen. Um das Bild an die Größe des Button-Elementes anzupassen, können Sie über die Eigenschaft **Streckung** das Bild entweder proportional oder verzerrt darstellen lassen. Alternativ können Sie auch Pixelangaben zu den Ecken innerhalb des Bildes angeben. Die Bildecken werden dabei unverändert dargestellt. Der innere Teil des Bildes wird durch wiederholtes Darstellen an die Größe des Button-Elementes angepasst. Klappen Sie die Eigenschaft **Bildecken (normal)** über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen, bzw. zu ändern.

Über die Eigenschaften **Bild (gedrückt)** und **Bildecken (gedrückt)** geben Sie jeweils die Einstellungen für das Bild im gedrückten Zustand an. Falls Sie kein Bild für den gedrückten Zustand hinterlegen, wird immer das Bild für den normalen (nicht gedrückten) Zustand dargestellt.

Hintergrundfarbe und Transparenz

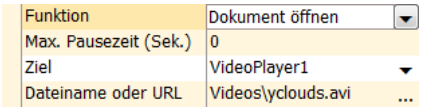


Über die Eigenschaft **Hintergrundfarbe** können Sie die Farbe des Hintergrunds des anzuzeigenden Buttons ändern. Klicken Sie auf den Button „…“, um das Dialogfenster zur Einstellung der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie auch die Farbe direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben. Damit die Hintergrundfarbe angezeigt wird, müssen Sie den Haken in der Eigenschaft **Transparent** entfernen, da ansonsten alle darunterliegenden Elemente mit dargestellt werden. Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

Seitenwechsel per Button durchführen

In der Eigenschaft **Springe zu (Screen)** können Sie eine Seite aus der Seitenverwaltung angeben, auf die gewechselt wird, wenn der Betrachter per Touch oder Maus auf den Button tippt bzw. klickt. Somit können Sie z.B. Informationen auf mehreren Seiten verteilen, welche über Buttons auf einer Startseite ausgewählt werden können.

Funktion per Button ausführen



Über die Eigenschaft **Funktion** können Sie eine Aktion angeben, welche per Touch oder Mausklick auf dem Button ausgeführt werden soll. Die meisten Funktionen führen ihre Aktion auf ein anderes Element (z.B. Webbrowser) auf der gleichen Seite aus. Das betreffende Element können Sie in der Eigenschaft **Ziel** angeben.

In der folgenden Tabelle sind die Funktionen mit Beschreibung und den möglichen Ziel-Elementen aufgelistet:

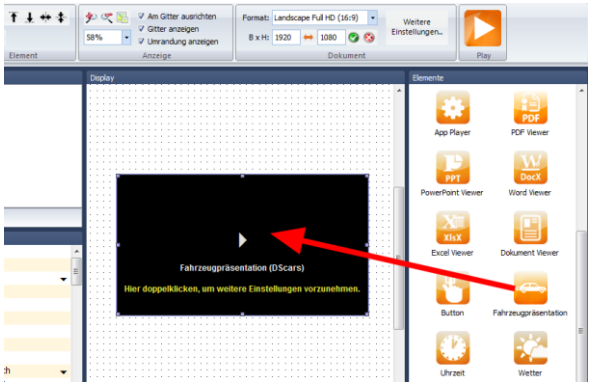
Funktion	Beschreibung	Ziel-Elemente
Dokument öffnen	Öffnet das über die Eigenschaft **Dateiname oder URL** hinterlegte Dokument dem Element, welches unter der Eigenschaft **Ziel** angegeben ist. Sollte das Ziel-Element unsichtbar sein (Eigenschaft **Sichtbar** deaktiviert), wird dieses in der Präsentation eingeblendet.	Bild Videoplayer Webbrowser Flashplayer PDF Viewer PowerPoint Viewer Word Viewer Excel Viewer Dokument Viewer
Dokument schließen	Stoppt und schließt das aktuell geöffnete Dokument im Element, welches unter der Eigenschaft **Ziel** angegeben ist. Sollte im Ziel-Element die Eigenschaft **Sichtbar** deaktiviert sein, wird das Element in der Präsentation wieder ausgeblendet.	Bild Videoplayer Webbrowser Flashplayer PDF Viewer PowerPoint Viewer Word Viewer Excel Viewer Dokument Viewer
Abspielen	Spielt ein pausiertes Dokument bzw. Dokumente einer Playlist wieder ab (z.B. ein Video, die Seiten einer PDF-Datei oder Webseiten in einer Playlist).	Videoplayer Webbrowser Flashplayer PDF Viewer Dokument Viewer
Pause	Pausiert ein abspielendes Dokument bzw. die Dokumente einer Playlist. Im pausierten Zustand wird im Button der Text aus der Eigenschaft **Text (2. Zustand)** bzw. das Icon aus der Eigenschaft **Bild (2. Zustand)** dargestellt. Die Eigenschaft **Max. Pausezeit (Sek.)** gibt eine Zeit in Sekunden an, nach der das Dokument spätestens wieder abgespielt wird.	Videoplayer Webbrowser Flashplayer PDF Viewer Dokument Viewer

Funktion	Beschreibung	Ziel-Elemente
Abspielen/Pause	Durch Touch oder Klick auf den Button, werden abwechselnd die Funktionen „Abspielen“ und „Pause“ ausgeführt. Im pausierten Zustand wird im Button der Text aus der Eigenschaft **Text (2. Zustand)** bzw. das Icon aus der Eigenschaft **Bild (2. Zustand)** dargestellt. Die Eigenschaft **Max. Pausezeit (Sek.)** gibt eine Zeit in Sekunden an, nach der das pausierte Dokument spätestens wieder abgespielt wird.	Videoplayer Webbrowser Flashplayer PDF Viewer Dokument Viewer
Stopp	Stoppt das aktuell geöffnete Dokument im Element, welches unter der Eigenschaft **Ziel** angegeben ist. Elementabhängig wird das zuvor eingestellte Dokument wieder dargestellt.	Bild Videoplayer Webbrowser Flashplayer PDF Viewer PowerPoint Viewer Word Viewer Excel Viewer Dokument Viewer
Nächste	Öffnet das nächste Dokument aus einer Playlist (oder auch Ordner mit Dokumenten) des Elementes, welches unter der Eigenschaft **Ziel** angegeben ist.	Bildershow Videoplayer Webbrowser PDF Viewer Dokument Viewer
Vorheriges	Öffnet das vorherige Dokument aus einer Playlist (oder auch Ordner mit Dokumenten) des Elementes, welches unter der Eigenschaft **Ziel** angegeben ist.	Bildershow Videoplayer Webbrowser PDF Viewer Dokument Viewer
Vorwärts	Führt eine „Vorwärtsbewegung“ innerhalb des Dokumentes durch (z.B. die nächste Seite einer PDF-Datei anzeigen, oder eine Seite vorspringen im Webbrowser).	Webbrowser PDF Viewer
Rückwärts	Führt eine „Rückwärtsbewegung“ innerhalb des Dokumentes durch (z.B. eine Seite zurückspringen im Webbrowser).	Webbrowser PDF Viewer
Home (nur Webbrowser)	Öffnet die Startseite im Webbrowser, welche dort in der Eigenschaft **Adresse** hinterlegt ist.	Webbrowser
Zoom in	Zeigt den Inhalt des Dokumentes vergrößert an. Diese Funktion wird nur mit dem PDF Viewer-Element durchgeführt. Dort muss in der Eigenschaft **Darstellung** „Touchscroll (Zoom)“ eingestellt sein.	PDF Viewer
Zoom out	Zeigt den Inhalt des Dokumentes verkleinert an. Diese Funktion wird nur mit dem PDF Viewer-Element durchgeführt. Dort muss in der Eigenschaft **Darstellung** „Touchscroll (Zoom)“ eingestellt sein.	PDF Viewer
Drucken (nur Webbrowser)	Druckt den Inhalt der Seite des unter der Eigenschaft **Ziel** hinterlegten Webbrowser aus (siehe hierzu auch Webseite drucken).	Webbrowser

Funktion	Beschreibung	Ziel-Elemente
Audio ein/aus (Windows)	Durch Touch oder Klick auf den Button, wird abwechselnd die Audio-Ausgabe unter Windows stumm und wieder laut geschaltet. Bitte beachten Sie, dass diese Funktion nur für die primäre Audio-Ausgabe (die in Windows hinterlegte Standard-Soundkarte) durchgeführt wird. Ist die Audioausgabe stumm geschaltet, wird im Button der Text aus der Eigenschaft **Text (2. Zustand)** bzw. das Icon aus der Eigenschaft **Bild (2. Zustand)** dargestellt.	-
Keine	Es wird keine Aktion durchgeführt.	-

In der Eigenschaft **Max. Pausezeit (Sek.)** geben Sie für die Funktionen „Pause“ und „Abspielen/Pause“ eine Zeit in Sekunden an, in welcher das Dokument maximal pausiert sein darf. Nach Ablauf dieser Zeit wird das Dokument wieder automatisch abgespielt. Bei einer Angabe von 0 Sekunden hat diese Eigenschaft keine Bedeutung.

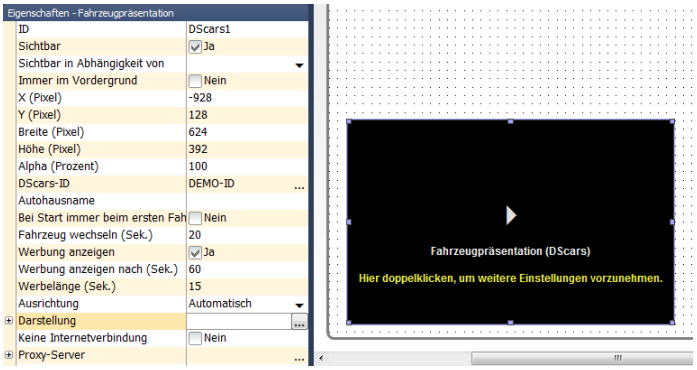
5.5.16 Fahrzeugpräsentation (DScars)



Mit der Fahrzeugpräsentation können Sie als Automobil-Händler Ihren Fahrzeugbestand an einer bestimmten Stelle auf dem Display präsentieren. Die Fahrzeugpräsentation basiert dabei auf der Software DScars, welche vollständig in DSshow integriert ist.

Ihr Fahrzeugbestand kann über verschiedene Wege in DScars übernommen werden. Wenn Sie Ihre Fahrzeuge beispielsweise in Onlinebörsen wie mobile.de, AutoScout24 oder Gebrauchtwagen.de inserieren, können diese von dort über einen Import/Export-Service vollautomatisch übernommen werden. Auch die Übernahme der Fahrzeuge aus Ihrem Dealer-Management-System ist möglich. In der Fahrzeugpräsentation ist lediglich die Eingabe der DScars-ID notwendig, um Ihren Fahrzeugbestand zuzuordnen. Weitere Informationen rund um DScars erhalten Sie unter http://www.dscars.de.

Um die Fahrzeugpräsentation zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.



Über das Eigenschafts-Fenster können Sie die Fahrzeugpräsentation und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Fahrzeugpräsentations-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

ID

Die Eigenschaft **ID** kennzeichnet den Namen des Fahrzeugpräsentation-Elements eindeutig in Ihrem DSshow-Projekt. Einmal vergeben können keine weiteren Elemente (Texte, Bilder, Videoplayer, etc.) den gleichen Namen erhalten. Wenn Sie ein neues Element hinzufügen, vergibt DSshow bereits automatisch einen neuen Namen. Sie können diesen aber auch in eine sinnvolle Bezeichnung ändern (z.B. in „DScars-Gebrauchtwagen“), um dessen Bedeutung später einfacher nachvollziehen zu können.

Position, Breite, Höhe und Sichtbarkeit

Über die Eigenschaften **X**, **Y**, **Breite** und **Höhe** können Sie die Position und Größe des Elements bestimmen. Die Angaben dieser Eigenschaften sind in Pixel. Position und Größe lassen sich auch direkt am Element über die Maus ändern. Hierzu gehen Sie mit dem Mauszeiger auf das Element, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen das Element an die gewünschte Stelle. Über eine der acht Eckpunkte können Sie auf die gleiche Weise die Größe des Elements ändern.

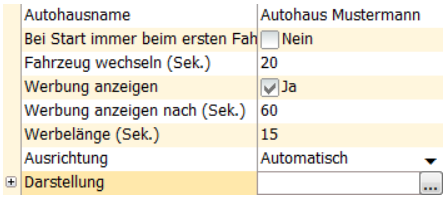
Über die **Sichtbar**-Eigenschaft bestimmen Sie, ob während der Präsentation das Fahrzeugpräsentation-Element angezeigt wird. In der Eigenschaft **Sichtbar in Abhängigkeit von** können Sie ein beliebiges anderes Element angeben. Das Fahrzeugpräsentation-Element wird nur dann in der Präsentation angezeigt, wenn auch das angegebene Element sichtbar ist. Diese Funktion ist z.B. dann sinnvoll, wenn mehrere Elemente auf einmal sichtbar bzw. unsichtbar geschaltet werden sollen (z.B. über die Eigenschaft **Automatisch ausblenden** im Text-Element).

Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

DScars-ID – Ihren Fahrzeugbestand zuordnen

Um Ihren Fahrzeugbestand zuordnen zu können, benötigen Sie die DScars-ID (Kunden-ID), welche Sie in der Eigenschaft **DScars-ID** eintragen können. Falls Sie die ID von uns noch nicht erhalten haben, können Sie diese unter der Adresse http://www.dscars.de/dscars-id anfordern. Vorab haben Sie auch die Möglichkeit einen Demo-Fahrzeugbestand anzeigen lassen. Tragen Sie hierzu DEMO-ID in die Eigenschaft **DScars-ID** ein. Bitte beachten Sie, dass für die Darstellung der Fahrzeuge ggf. eine Internetverbindung notwendig ist (siehe auch Internetverbindung).

Darstellung der Fahrzeuge



In der Eigenschaft **Autohausname** können Sie den Namen Ihres Autohauses eintragen, welcher während der Präsentation im oberen Bereich angezeigt wird. Wenn Sie keinen Namen eintragen (also leer lassen), wird automatisch der Autohausname dargestellt, den Sie mit Ihrer Datenübertragung an uns übermittelt haben. Über den Darstellungsdialog (siehe unten) haben Sie die Möglichkeit den Darstellungsbereich mit dem Autohausnamen auch auszublenden.

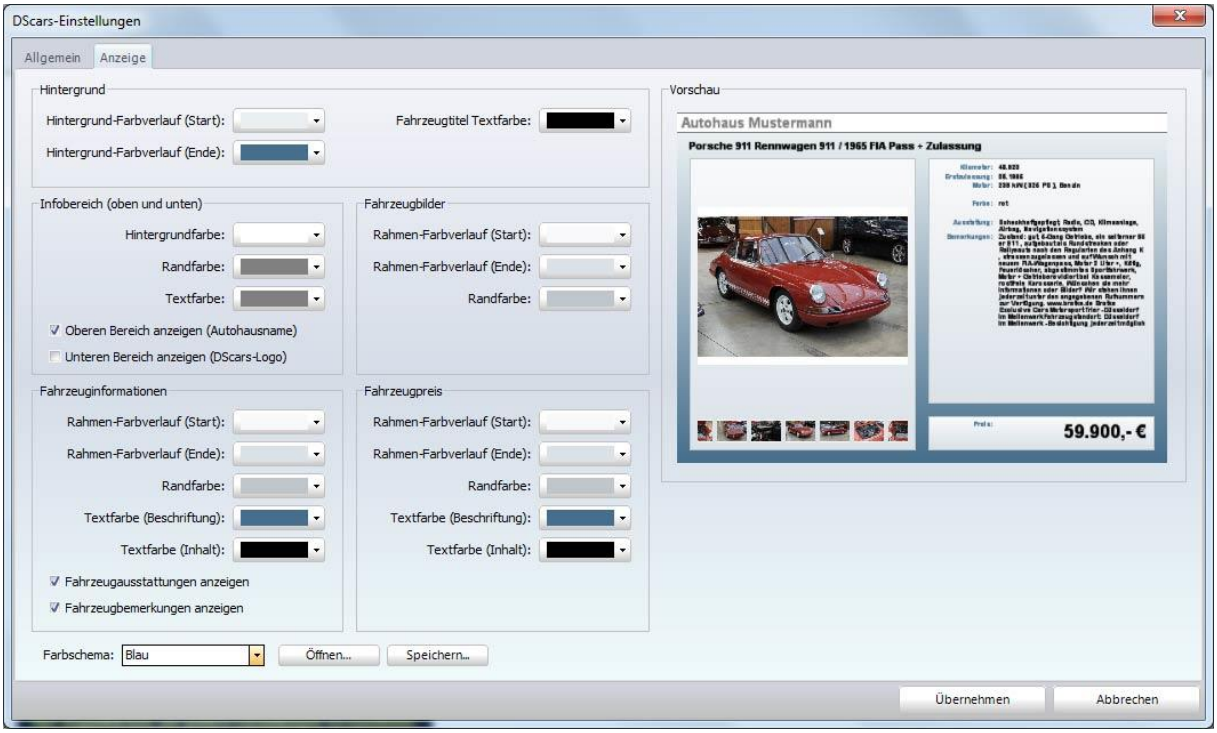
Mit der Eigenschaft **Bei Start immer beim ersten Fahrzeug beginnen** können Sie festlegen, ob beim Starten der Fahrzeugpräsentation immer das erste Fahrzeug aus Ihrem Bestand angezeigt werden soll. Andernfalls wird z.B. nach einem Seitenwechsel mit dem zuletzt dargestellten Fahrzeug fortgefahren.

Die Anzeigedauer eines Fahrzeuges können Sie in der Eigenschaft **Fahrzeug wechseln (Sek.)** in Sekunden festlegen. Nach Ablauf der Zeit findet eine Überblendung zum nächsten Fahrzeug statt.

Zwischen den Fahrzeugen haben Sie die Möglichkeit, eigene Werbung in Form von Bildern einzublenden. Somit können Sie beispielsweise für Unternehmen in Ihrer Nähe zu werben (weitere Informationen hierzu finden Sie unter http://www.dscars.de/mit-dscars-werben). Über die Eigenschaft **Werbung anzeigen** können Sie festlegen, ob Werbung in der Fahrzeugpräsentation dargestellt werden soll oder nicht. Dabei legen Sie mit der Eigenschaft **Werbung anzeigen nach (Sek.)** die Zeit fest, nach der ein Werbebild eingeblendet wird und mit der Eigenschaft **Werbelänge (Sek.)** die Dauer der Anzeige des Werbebildes. Tragen Sie beispielsweise in **Werbung anzeigen nach (Sek.)** 60 Sekunden und in **Werbelänge (Sek.)** 15 Sekunden ein, werden 60 Sekunden lang Fahrzeuge im Wechsel dargestellt, daraufhin 15 Sekunden lang ein Werbebild und danach wieder 60 Sekunden lang Fahrzeuge.

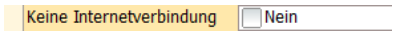
Mit der Eigenschaft **Ausrichtung** können Sie angeben, ob die Darstellung in Landscape (Querformat) oder Portrait (Hochformat) erfolgen soll. Bei der Einstellung „Automatisch“ wird je nach Breite und Höhe des Fahrzeugpräsentation-Elements die passende Darstellung gewählt.

Über die Eigenschaft **Darstellung** können Sie Farben und weitere Einstellungen für die Fahrzeugpräsentation vornehmen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen oder klicken Sie auf den Button „…“, um folgendes Dialog-Fenster zur Konfiguration zu öffnen:



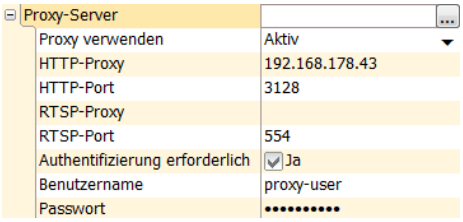
Neben den Farben können Sie auch einstellen, ob bestimmte Bereiche (z.B. der Bereich mit dem Autohausnamen) angezeigt werden sollen. Weiterhin können Sie im Auswahlfeld „Farbschema“ ein vorgegebenes oder ein eigenes Farbschema laden und speichern.

Internetverbindung – Fahrzeuge online/offline darstellen



Die darzustellenden Fahrzeugdaten und Bilder werden über einen Webservice vom DScars-Server geladen, wofür eine Internetverbindung benötigt wird. Möchten Sie Ihren Fahrzeugbestand offline darstellen (z.B. auf einer Messe, wo keine Internetverbindung zur Verfügung steht), können Sie die Eigenschaft **Keine Internetverbindung** setzen. Hierfür ist es allerdings notwendig, dass mindestens einmal Ihr vollständiger Fahrzeugbestand in der Präsentation mit Internetverbindung dargestellt wurde.

Proxy-Server



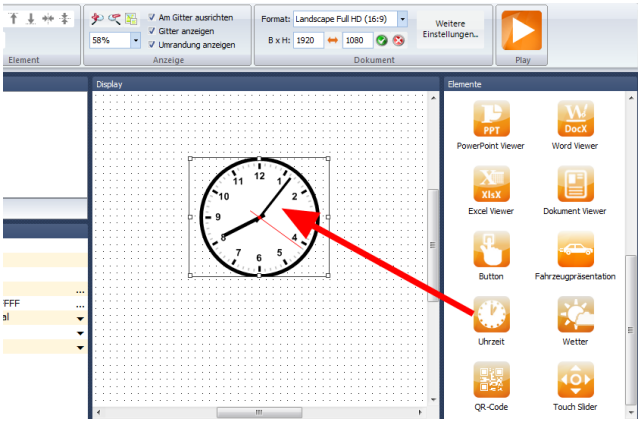
Über die Eigenschaft **Proxy-Server** können Sie speziell für das ausgewählte Fahrzeugpräsentations-Element einen Proxy-Server für das Laden der Fahrzeugdaten festlegen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die Eigenschaften anzeigen zu lassen oder klicken Sie auf den Button „…“, um ein Dialog-Fenster zur Konfiguration zu öffnen. Über die Eigenschaft **Proxy verwenden** legen Sie fest, wie die Proxy-Konfiguration verwendet werden soll:

Einstellung	Beschreibung
Aktiv	Die Proxy-Konfiguration wird über die Eigenschaften in der ausgewählten Fahrzeugpräsentation bestimmt.
Deaktiv	In der ausgewählten Fahrzeugpräsentation wird kein Proxy verwendet.
Aus globalen DSshow-Einstellungen	Die Konfiguration wird aus den global eingestellten Proxy-Server-Einstellungen verwendet (siehe hierzu Proxy-Server).

Über alle weiteren Eigenschaften legen Sie Adressen, Ports und Authentifizierung für den Proxy-Server fest.

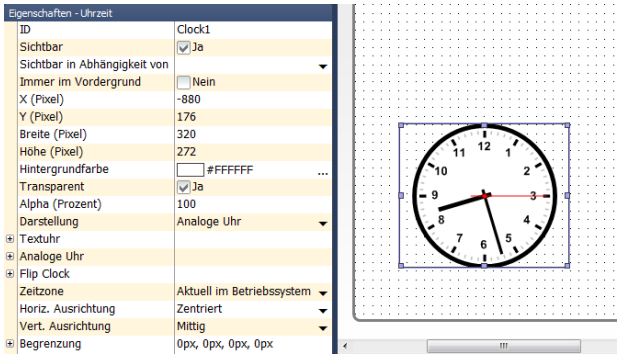
5.5.17 Uhrzeit

Mit dem Uhrzeit-Element können Sie die aktuelle Uhrzeit und das Datum in verschiedenen Darstellungen auf dem Display positionieren. Ziehen Sie hierzu mit der Maus das Uhrzeit-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.



Über das Eigenschafts-Fenster können Sie das Uhrzeit-Element und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.



ID

Die Eigenschaft **ID** kennzeichnet den Namen des Uhrzeit-Elements eindeutig in Ihrem DSshow-Projekt. Einmal vergeben können keine weiteren Elemente (Texte, Bilder, Videoplayer, etc.) den gleichen Namen erhalten. Wenn Sie ein neues Element hinzufügen, vergibt DSshow bereits automatisch einen neuen Namen. Sie können diesen aber auch in eine sinnvolle Bezeichnung ändern (z.B. in „Aktuelles-Datum“), um dessen Bedeutung später einfacher nachvollziehen zu können.

Position, Breite, Höhe und Sichtbarkeit

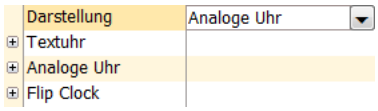
Über die Eigenschaften **X**, **Y**, **Breite** und **Höhe** können Sie die Position und Größe des Elements bestimmen. Die Angaben dieser Eigenschaften sind in Pixel. Position und Größe lassen sich auch direkt am Element über die Maus ändern. Hierzu gehen Sie mit dem Mauszeiger auf das Element, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen das Element an die gewünschte Stelle. Über eine der acht Eckpunkte können Sie auf die gleiche Weise die Größe des Elements ändern.

Über die **Sichtbar**-Eigenschaft bestimmen Sie, ob während der Präsentation das Uhrzeit-Element angezeigt wird. In der Eigenschaft **Sichtbar in Abhängigkeit von** können Sie ein beliebiges anderes Element angeben. Das Uhrzeit-Element wird nur dann in der Präsentation angezeigt, wenn auch das

angegebene Element sichtbar ist. Diese Funktion ist z.B. dann sinnvoll, wenn mehrere Elemente auf einmal sichtbar bzw. unsichtbar geschaltet werden sollen (z.B. über die Eigenschaft **Automatisch ausblenden** im Text-Element).

Darstellung

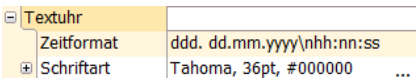
Die Darstellung von Datum und Uhrzeit legen Sie in der Eigenschaft **Darstellung** fest. Dabei können Sie zwischen den folgenden Darstellungsarten wählen:



Darstellung	Beschreibung
Textuhr	So. 29.03.2015 08:52:08 Datum und Uhrzeit werden in Textform dargestellt. Die Einstellungen hierzu werden über die Eigenschaft **Textuhr** festgelegt (siehe Textuhr).
Analoge Uhr	 Die Uhrzeit wird als analoge Uhr dargestellt. Die Einstellungen hierzu werden über die Eigenschaft **Analoge Uhr** festgelegt (siehe Analoge Uhr).
Flip Clock	 Datum und Uhrzeit werden als Flip Clock dargestellt. Die Einstellungen hierzu werden über die Eigenschaft **Flip Clock** festgelegt (siehe Flip Clock).

Textuhr

Mit der Textuhr können Sie das Datum und die Uhrzeit in Textform darstellen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Textuhr** über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen bzw. zu ändern.



In der Eigenschaft **Zeitformat** legen Sie das Datums- und Uhrzeitformat mit Platzhaltern fest. Dabei können Sie in der Textangabe folgende Kürzel verwenden:

Kürzel	Wird ersetzt durch
d	Tag als Zahl ohne führende Null (1-31).
dd	Tag als Zahl mit führender Null (01-31).
ddd	Wochentag als Abkürzung (Mon-Son).
dddd	Wochentag ausgeschrieben (Montag-Sonntag).
m	Monat als Zahl ohne führende Null (1-12).
mm	Monat als Zahl mit führender Null an (01-12).
mmm	Monat als Abkürzung (Jan-Dez).

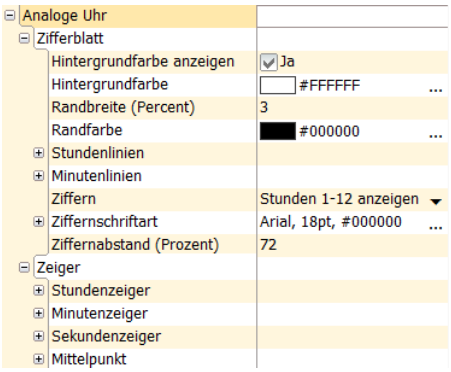
mmmm	Monat ausgeschrieben (Januar-Dezember).
yy	Jahr zweistellig (00-99).
yyyy	Jahr vierstellig (0000-9999).
h	Stunde als Zahl ohne führende Null (0-23).
hh	Stunde als Zahl mit führender Null (00-23).
n	Minute als Zahl ohne führende Null (0-59).
nn	Minute als Zahl mit führender Null (00-59).
s	Sekunde als Zahl ohne führende Null (0-59).
ss	Sekunde als Zahl mit führender Null (00-59).
am/pm	12-Stunden-Zeitanzeige für ein vorhergehendes h oder hh. Zeigt vormittags "am" und nachmittags "pm" an.
\n	Zeilenumbruch

Beispiele:

- hh:nn — gibt bspw. 09:37 aus
- d. mmmm yyyy — gibt bspw. 3. März 2015 aus
- dddd dd.mm.yyyy — gibt bspw. Dienstag 03.03.2015
- ham/pm nn:ss — gibt bspw. 9am 49:21 aus
- dd.mm.yyyy \n hh:nn:ss — gibt bspw.
29.03.2015
09:47:10
aus (erzwingt mit **\n** einen Zeilenumbruch)

Über die Eigenschaft **Schriftart** legen Sie Art, Größe, Stil und Farbe der Schrift für die Textuhr fest. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf oder öffnen Sie das Schriftart-Dialogfenster über den Button „...“, um die Schriftart zu ändern.

Analoge Uhr



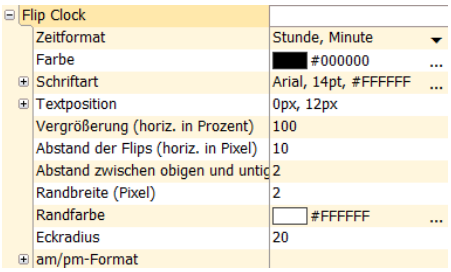
Mit der analogen Uhr können Sie die aktuelle Uhrzeit klassisch mit Zifferblatt und Zeiger darstellen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Analoge Uhr** über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen bzw. zu ändern.

In der Eigenschaft **Zifferblatt** können Sie die Darstellung von Farben, Linien und Ziffern für das Zifferblatt einstellen.

Unterhalb der Eigenschaft **Zeiger** legen Sie die Darstellung von Stunden-, Minuten- und Sekundenzeiger fest. Weiterhin können Sie über die Eigenschaft **Mittelpunkt** bestimmen, ob und wie der Zeigermittelpunkt dargestellt werden soll.

Klappen Sie die entsprechenden Eigenschaften über das ⊞ Symbol auf, um die jeweiligen Darstellungen anzuzeigen bzw. zu ändern.

Flip Clock



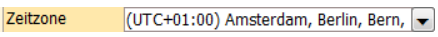
Mit der Flip Clock können Sie die aktuelle Uhrzeit oder das aktuelle Datum als Klappzahlenuhr darstellen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Flip Clock** über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen bzw. zu ändern.

In der Eigenschaft **Zeitformat** legen Sie fest, in welchem Format die aktuelle Uhrzeit oder das aktuelle Datum dargestellt werden. Durch Verwenden mehrerer Uhrzeit-Elemente als „Flip Clock“ können Sie Datum und Uhrzeit auch kombiniert darstellen.

Mit der Eigenschaft **am/pm-Format** stellen Sie ein, ob die Stundenanzeige im am/pm-Format dargestellt werden soll. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen bzw. zu ändern.

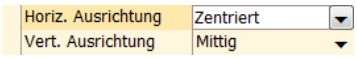
Über die weiteren Eigenschaften können Sie Farben, Abstände, Schriftart, usw. für die Flip Clock festlegen.

Zeitzone

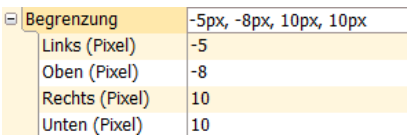


Standardmäßig wird für das Uhrzeit-Element die im Betriebssystem hinterlegte Zeitzone verwendet. Über die Eigenschaft **Zeitzone** können Sie auch eine spezifische Zeitzone festlegen und so beispielsweise die aktuelle Uhrzeit für eine bestimmte Stadt anzeigen. Die Zeitzone wird in der koordinierten Weltzeit angegeben (UTC, siehe Wikipedia).

Ausrichtung und Begrenzung

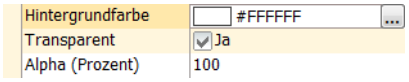


In den Eigenschaften **Horiz. Ausrichtung** und **Vert. Ausrichtung** können Sie die Anzeige mit Datum und Uhrzeit innerhalb des Rechtecks ausrichten (z.B. links, mittig, unten, etc.).



Die Eigenschaft **Begrenzung** ermöglicht es, die Abstände der Anzeige zum Rand des Element-Rechtecks anzugeben. Die Angaben der Abstände sind in Pixel. Klappen Sie die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die Abstände anzuzeigen bzw. zu ändern.

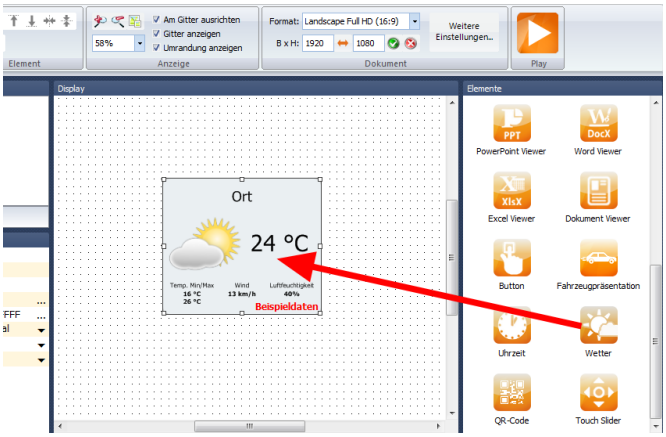
Hintergrundfarbe und Transparenz



Über die Eigenschaft **Hintergrundfarbe** können Sie die Farbe des Hintergrunds ändern. Klicken Sie auf den Button „…“, um das Dialogfenster zur Einstellung der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie auch die Farbe direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben. Damit die Hintergrundfarbe angezeigt wird, müssen Sie den Haken in der Eigenschaft **Transparent** entfernen, da ansonsten alle darunterliegenden Elemente mit dargestellt werden. Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

5.5.18 Wetter

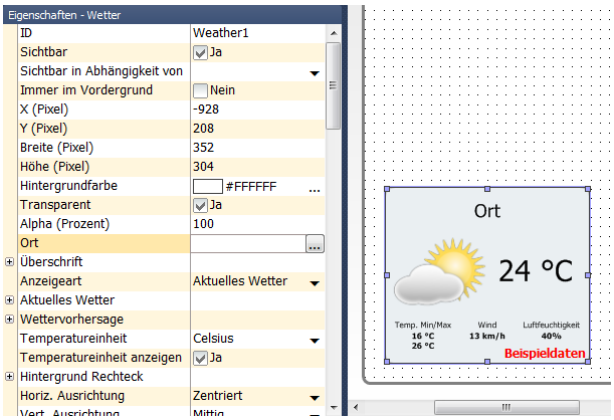
Mit dem Wetter-Element können Sie das aktuelle Wetter oder die Wettervorhersage für einen bestimmten Ort in verschiedenen Darstellungen auf dem Display anzeigen. DSshow verwendet zur Ermittlung der aktuellen Wetterdaten OpenWeatherMap (http://openweathermap.org). Bitte beachten Sie, dass zur Ermittlung der Daten eine permanente Internetverbindung vorhanden sein muss.



Um das Wetter-Element zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.

Über das Eigenschafts-Fenster können Sie das Wetter-Element und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.



ID

Die Eigenschaft **ID** kennzeichnet den Namen des Wetter-Elements eindeutig in Ihrem DSshow-Projekt. Einmal vergeben können keine weiteren Elemente (Texte, Bilder, Videoplayer, etc.) den gleichen Namen erhalten. Wenn Sie ein neues Element hinzufügen, vergibt DSshow bereits automatisch einen neuen Namen. Sie können diesen aber auch in eine sinnvolle Bezeichnung ändern (z.B. in „Wettervorhersage-Berlin“), um dessen Bedeutung später einfacher nachvollziehen zu können.

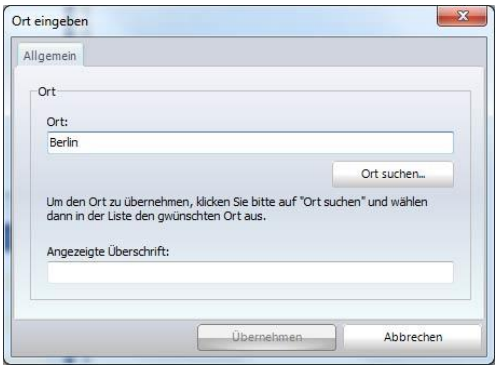
Position, Breite, Höhe und Sichtbarkeit

Über die Eigenschaften **X**, **Y**, **Breite** und **Höhe** können Sie die Position und Größe des Elements bestimmen. Die Angaben dieser Eigenschaften sind in Pixel. Position und Größe lassen sich auch direkt am Element über die Maus ändern. Hierzu gehen Sie mit dem Mauszeiger auf das Element, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen das Element an die gewünschte Stelle. Über eine der acht Eckpunkte können Sie auf die gleiche Weise die Größe des Elements ändern.

Über die **Sichtbar**-Eigenschaft bestimmen Sie, ob während der Präsentation das Wetter-Element angezeigt wird. In der Eigenschaft **Sichtbar in Abhängigkeit von** können Sie ein beliebiges anderes Element angeben. Das Wetter-Element wird nur dann in der Präsentation angezeigt, wenn auch das angegebene Element sichtbar ist. Diese Funktion ist z.B. dann sinnvoll, wenn mehrere Elemente auf einmal sichtbar bzw. unsichtbar geschaltet werden sollen (z.B. über die Eigenschaft **Automatisch ausblenden** im Text-Element).

Ort

Über die Eigenschaft **Ort** geben Sie den Ort ein, für den das aktuelle Wetter bzw. die Wettervorhersage angezeigt werden soll. Klicken Sie in der Eigenschaft auf den Button „…“, um den Dialog zur Eingabe und Suche des Ortes zu öffnen:

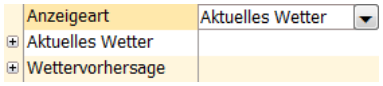


Tragen Sie im Eingabefeld „Ort“ den gewünschten Ort ein und klicken dann auf den Button „Ort suchen…“. Es erscheint nun folgender Dialog, welcher die gefundenen Ortschaften anzeigt:

Wählen Sie den gewünschten Ort in der Liste aus und klicken dann auf den Button „Übernehmen“. Sollte die Ortschaft nicht in der Ergebnisliste erscheinen, überprüfen Sie die Schreibweise oder versuchen die Suche erneut nach einem Ort in der näheren Umgebung.

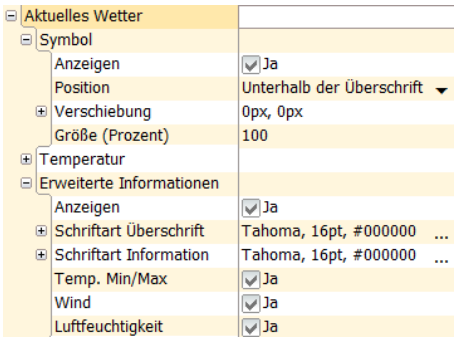
In dem oberen Dialogfenster können Sie im Eingabefeld „Angezeigte Überschrift“ auch einen alternativen Text zur Ortschaft eingeben. Dieser wird im oberen Bereich im Wetter-Element angezeigt. Die Überschrift können Sie zudem auch in der Eigenschaft **Überschrift** im Eigenschafts-fenster anpassen.

Anzeigeart – Aktuelles Wetter oder Wettervorhersage



In der Eigenschaft **Anzeigeart** stellen Sie ein, ob Sie das aktuelle Wetter oder die Vorhersage anzeigen möchten. Die Darstellung können Sie je nach Anzeigeart über die Eigenschaften **Aktuelles Wetter** und **Wettervorhersage** vornehmen. Um beides gleichzeitig darzustellen, platzieren Sie einfach zwei Wetter-Elemente mit der gleichen Ortschaft auf das Display und wählen für das erste die Anzeigeart „Aktuelles Wetter“ und für das zweite die Anzeigeart „Wettervorhersage“ aus.

Aktuelles Wetter



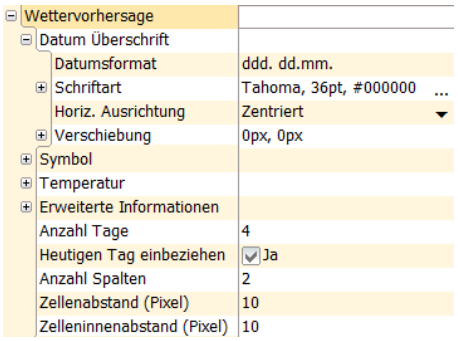
In der Eigenschaft **Aktuelles Wetter** legen Sie die Darstellung des aktuellen Wetters fest. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen bzw. zu ändern.

Unterhalb der Eigenschaft **Symbol** können Sie Position und Größe des Symbols (Bild mit Sonne, Wolken, Regen, usw.) einstellen.

Die Temperaturdarstellung (Position und Schriftart) legen Sie unterhalb der Eigenschaft **Temperatur** fest.

Über die Eigenschaft **Erweiterte Informationen** geben Sie an, ob Informationen zur Höchst- und Tiefsttemperatur, Wind und Luftfeuchtigkeit mit angezeigt werden sollen.

Wettervorhersage



Im Gegensatz zum aktuellen Wetter werden in der Wettervorhersage mehrere Rechtecke mit Informationen zum Wetter für die jeweiligen Tage dargestellt. Der Ort (bzw. die Überschrift) wird dabei oberhalb der Rechtecke angezeigt. Die Darstellung der Wettervorhersage legen Sie über die Eigenschaft **Wettervorhersage** fest. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen bzw. zu ändern.

In jedem Rechteck wird als Überschrift das Datum des jeweiligen Tages angezeigt. Unterhalb der Eigenschaft **Datum Überschrift** stellen Sie hierzu die Darstellung ein. Das **Datumsformat** wird dabei genau wie in der Eigenschaft **Zeitformat** innerhalb der Textuhr angegeben (siehe Textuhr).

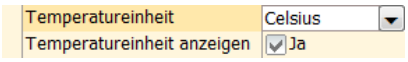
Über die Eigenschaften **Symbol**, **Temperatur** und **Erweiterte Informationen** legen Sie wie auch im aktuellen Wetter die Darstellung der entsprechenden Informationen innerhalb des Rechteckes fest.

In der Eigenschaft **Anzahl Tage** stellen Sie ein, wie viele Tage der Wettervorhersage angezeigt werden sollen. Jeder Tag wird dabei als separates Rechteck dargestellt. Mit der Eigenschaft **Heutigen Tag einbeziehen** legen Sie fest, ob die Wettervorhersage mit dem heutigen oder morgigen Tag beginnen soll.

In der Eigenschaft **Anzahl Spalten** geben Sie an, auf wie vielen Spalten die Rechtecke innerhalb des Wetter-Elements verteilt werden sollen. Wenn Sie die Anzahl der Spalten gleich der Anzahl der Tage einstellen, werden alle Rechtecke in einer Zeile, also horizontal verteilt. Geben Sie dagegen 1 als Spaltenanzahl ein, werden die Rechtecke in einer Spalte, also vertikal verteilt.

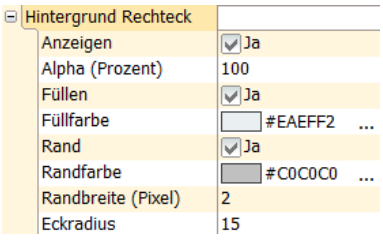
Über die Eigenschaft **Zellenabstand (Pixel)** legen Sie den Abstand zwischen den Rechtecken in Pixel fest. Mit der Eigenschaft **Zelleninnenabstand (Pixel)** geben Sie den Abstand zwischen den Informationen innerhalb des Rechtecks und dessen selbst an.

Temperatureinheit



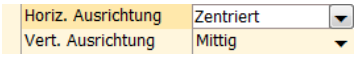
In der Eigenschaft **Temperatureinheit** können Sie die Einheit der Temperaturangaben im Wetter-Element festlegen. Dabei können Sie zwischen „Celsius“, „Fahrenheit“ und „Kelvin“ auswählen. Über die Eigenschaft **Temperatur-einheit anzeigen** bestimmen Sie, ob die Temperatureinheit im Wetter-Element mit dargestellt werden soll.

Hintergrund Rechteck

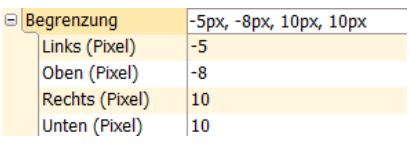


Über die Eigenschaft **Hintergrund Rechteck** können Sie die Darstellung des Hintergrund-Rechtecks im aktuellen Wetter bzw. aller Rechtecke in der Wettervorhersage festlegen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunter-liegenden Eigenschaften anzuzeigen. Sie können hier die Eigenschaften für Hintergrund und Rand der Rechtecke einstellen.

Ausrichtung und Begrenzung

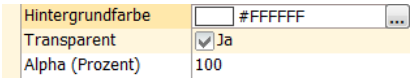


In den Eigenschaften **Horiz. Ausrichtung** und **Vert. Ausrichtung** können Sie die Wetteranzeige innerhalb der Rechtecke ausrichten (z.B. links, mittig, unten, etc.).



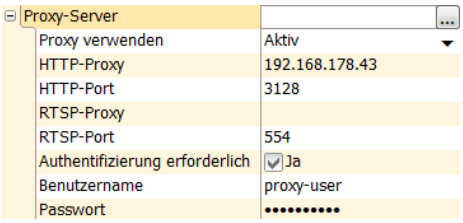
Die Eigenschaft **Begrenzung** ermöglicht es, die Abstände der Anzeige zum Rand des Wetter-Elements anzugeben. Die Angaben der Abstände sind in Pixel. Klappen Sie die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die Abstände anzuzeigen bzw. zu ändern.

Hintergrundfarbe und Transparenz



Über die Eigenschaft **Hintergrundfarbe** können Sie die Farbe des Hintergrunds ändern. Klicken Sie auf den Button „…“, um das Dialogfenster zur Einstellung der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie auch die Farbe direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben. Damit die Hintergrundfarbe angezeigt wird, müssen Sie den Haken in der Eigenschaft **Transparent** entfernen, da ansonsten alle darunterliegenden Elemente mit dargestellt werden. Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

Proxy-Server



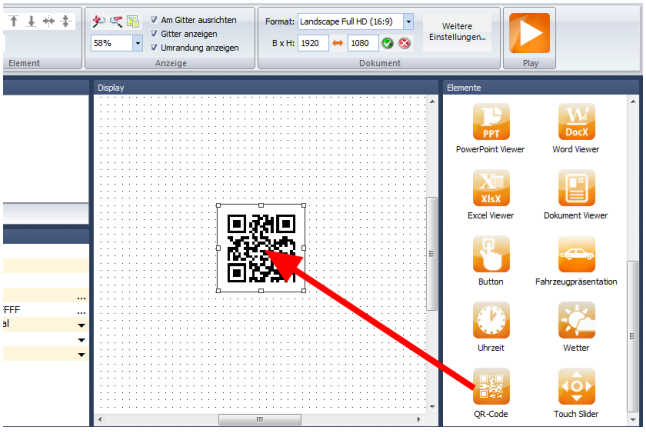
Über die Eigenschaft **Proxy-Server** können Sie speziell für das ausgewählte Wetter-Element einen Proxy-Server für das Laden der Wetterinformationen festlegen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die Eigenschaften anzuzeigen oder klicken Sie auf den Button „…“, um das Dialog-Fenster zur Konfiguration zu öffnen. Über die Eigenschaft **Proxy verwenden** legen Sie fest, wie die Proxy-Konfiguration verwendet werden soll:

Einstellung	Beschreibung
Aktiv	Die Proxy-Konfiguration wird über die Eigenschaften im ausgewählten Wetter-Element bestimmt.
Deaktiv	Im ausgewählten Wetter-Element wird kein Proxy verwendet.
Aus globalen DSshow-Einstellungen	Die Konfiguration wird aus den global eingestellten Proxy-Server-Einstellungen verwendet (siehe hierzu Proxy-Server).

Über alle weiteren Eigenschaften legen Sie Adressen, Ports und Authentifizierung für den Proxy-Server fest.

5.5.19 QR-Code

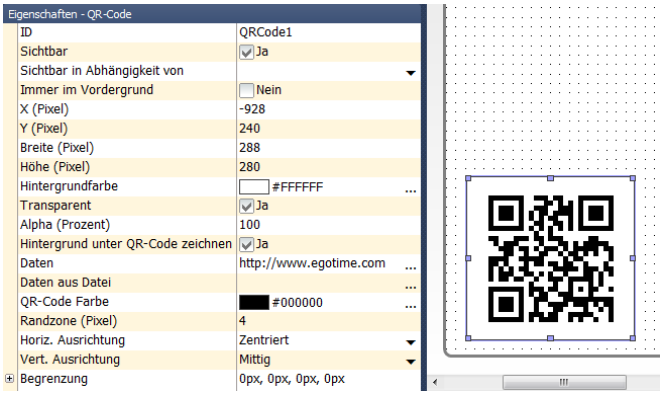
Mit dem QR-Code-Element haben Sie die Möglichkeit, QR-Codes auf dem Display darzustellen. Betrachter Ihrer Präsentation können somit über einen QR-Code-Scanner Informationen wie Webseiten-Adressen, Telefonnummern, Termine, usw. direkt in Ihr Smartphone zu übernehmen. Auch die Übernahme von Daten aus einer externen Datei ist möglich. Der QR-Code aktualisiert sich automatisch, sollten sich die Daten der Datei ändern.



Um das QR-Code-Element zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.

Über das Eigenschafts-Fenster können Sie den QR-Code und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das QR-Code-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.



ID

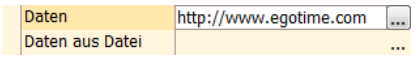
Die Eigenschaft **ID** kennzeichnet den Namen des QR-Code-Elements eindeutig in Ihrem DSshow-Projekt. Einmal vergeben können keine weiteren Elemente (Texte, Bilder, Videoplayer, etc.) den gleichen Namen erhalten. Wenn Sie ein neues Element hinzufügen, vergibt DSshow bereits automatisch einen neuen Namen. Sie können diesen aber auch in eine sinnvolle Bezeichnung ändern (z.B. in „QR-Code-Firmenwebseite“), um dessen Bedeutung später einfacher nachvollziehen zu können.

Position, Breite, Höhe und Sichtbarkeit

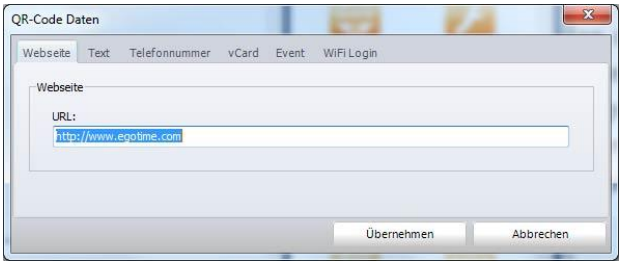
Über die Eigenschaften **X**, **Y**, **Breite** und **Höhe** können Sie die Position und Größe des Elements bestimmen. Die Angaben dieser Eigenschaften sind in Pixel. Position und Größe lassen sich auch direkt am Element über die Maus ändern. Hierzu gehen Sie mit dem Mauszeiger auf das Element, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen das Element an die gewünschte Stelle. Über eine der acht Eckpunkte können Sie auf die gleiche Weise die Größe des Elements ändern.

Über die **Sichtbar**-Eigenschaft bestimmen Sie, ob während der Präsentation das QR-Code-Element angezeigt wird. In der Eigenschaft **Sichtbar in Abhängigkeit von** können Sie ein beliebiges anderes Element angeben. Das QR-Code-Element wird nur dann in der Präsentation angezeigt, wenn auch das angegebene Element sichtbar ist. Diese Funktion ist z.B. dann sinnvoll, wenn mehrere Elemente auf einmal sichtbar bzw. unsichtbar geschaltet werden sollen (z.B. über die Eigenschaft **Automatisch ausblenden** im Text-Element).

QR-Code-Daten



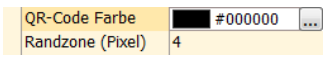
In der Eigenschaft **Daten** können Sie die Daten für den QR-Code eingeben. Klicken Sie hierzu auf den Button „…“, um den Dialog zur Eingabe zu öffnen:



Wählen Sie den entsprechenden Reiter aus (Webseite, Text, Telefonnummer, usw.), um die Art der Daten für den QR-Code zu wählen. Im mittleren Bereich werden je nach Reiter die entsprechenden Eingabefelder eingeblendet, welche Sie mit dem Button „Übernehmen“ bestätigen. Bitte beachten Sie, dass die Daten für den WiFi Login nicht von jedem Smartphone-Betriebssystem übernommen werden können.

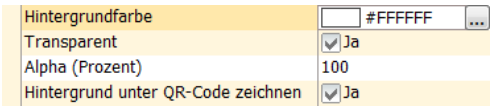
Über die Eigenschaft **Daten aus Datei** können Sie die Daten auch aus einer Datei anzeigen lassen. Geben Sie hierzu den Pfad und Dateinamen der Datei ein, bzw. klicken Sie auf den Button „…“, um diese über einen Öffnen-Dialog auszuwählen. Wird die Datei während der Präsentation geändert, erkennt dies DSshow und aktualisiert den QR-Code. Wenn sich die Datei auf einem Netzlaufwerk oder im Verzeichnis eines Synchronisationstools (wie z.B. Dropbox oder TeamDrive) befindet, können Sie die Daten auch ferngesteuert über das Netzwerk oder Internet ändern.

QR-Code Farbe und Randzone



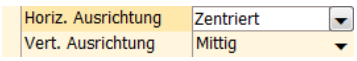
In der Eigenschaft **QR-Code Farbe** geben Sie die Farbe der QR-Code Pixel an. Klicken Sie auf den Button „…“, um das Dialogfenster zur Einstellung der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie auch die Farbe direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben. Die Pixelfarbe sollte kontrastreich zum Hintergrund gewählt werden, damit der QR-Code vom Scanner gut lesbar ist. Weiterhin sollte eine ausreichend große Randzone gewählt werden, welche um den QR-Code platziert ist. Die Größe der Randzone können Sie in der Eigenschaft **Randzone (Pixel)** festlegen. Wir empfehlen eine Mindestgröße von 4 Pixeln. Die Farbe der Randzone bzw. des Hintergrunds legen Sie in der Eigenschaft **Hintergrundfarbe** fest.

Hintergrundfarbe und Transparenz

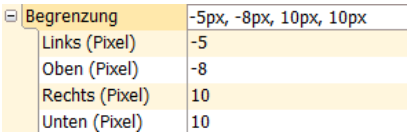


Über die Eigenschaft **Hintergrundfarbe** können Sie die Farbe des Hintergrunds ändern. Klicken Sie auf den Button „…“, um das Dialogfenster zur Einstellung der Farbe zu öffnen. Damit die Hintergrundfarbe angezeigt wird, müssen Sie den Haken in der Eigenschaft **Transparent** entfernen, da ansonsten alle darunterliegenden Elemente mit dargestellt werden. Mit der Eigenschaft **Hintergrund unter QR-Code zeichnen** können Sie festlegen, ob der Hintergrund nur unter dem QR-Code selbst dargestellt werden soll. Hierzu muss die Eigenschaft **Transparent** aktiviert sein. Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

Ausrichtung und Begrenzung

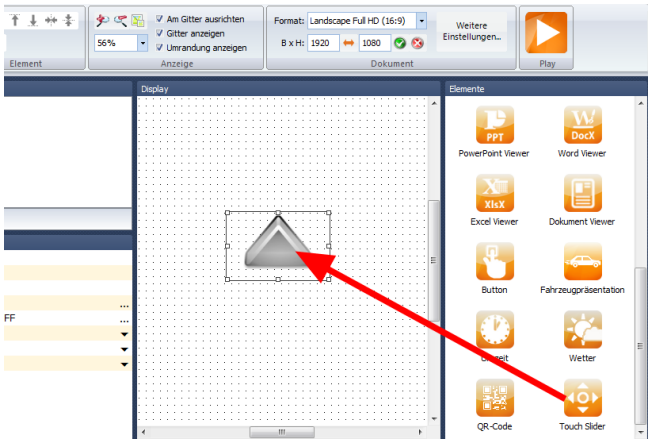


In den Eigenschaften **Horiz. Ausrichtung** und **Vert. Ausrichtung** können Sie den QR-Code innerhalb des Rechtecks ausrichten (z.B. links, mittig, unten, etc.).



Die Eigenschaft **Begrenzung** ermöglicht es, die Abstände der Anzeige zum Rand des Element-Rechtecks anzugeben. Die Angaben der Abstände sind in Pixel. Klappen Sie die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die Abstände anzuzeigen bzw. ändern.

5.5.20 Touch Slider

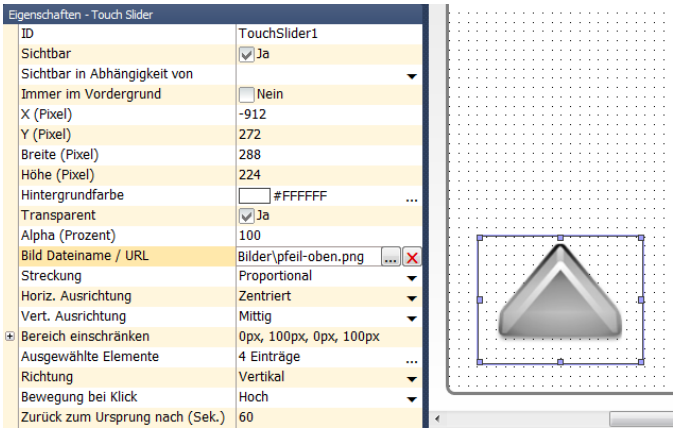


Mit dem Touch Slider geben Sie dem Betrachter die Möglichkeit, beliebige Darstellungselemente auf dem Display per Touch oder Maus zu bewegen. Dabei werden von Ihnen ausgewählte Elemente mit dem Touch Slider verknüpft, die während der Präsentation durch „Ziehen“ des Touch Sliders mit bewegt werden. Wenn Sie DSshow beispielsweise auf einem großen Hochkant-Display einsetzen, können Sie Anwendungen wie den Webbrowser nach oben oder nach unten verschiebbar machen und somit Ihre Anwendung barrierefrei gestalten.

Um das Touch Slider-Element zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.

Über das Eigenschafts-Fenster können Sie den Touch Slider und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Touch Slider-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.



ID

Die Eigenschaft **ID** kennzeichnet den Namen des Touch Slider-Elements eindeutig in Ihrem DSshow-Projekt. Einmal vergeben können keine weiteren Elemente (Texte, Bilder, Videoplayer, etc.) den gleichen Namen erhalten. Wenn Sie ein neues Element hinzufügen, vergibt DSshow bereits automatisch einen neuen Namen. Sie können diesen aber auch in eine sinnvolle Bezeichnung ändern (z.B. in „Touch Slider-Oben“), um dessen Bedeutung später einfacher nachvollziehen zu können.

Position, Breite, Höhe und Sichtbarkeit

Über die Eigenschaften **X**, **Y**, **Breite** und **Höhe** können Sie die Position und Größe des Elements bestimmen bzw. ändern. Die Angaben dieser Eigenschaften sind in Pixel. Position und Größe lassen sich auch direkt am Element über die Maus ändern. Hierzu gehen Sie mit dem Mauszeiger auf das Element, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen das Element an die gewünschte Stelle. Über eine der acht Eckpunkte können Sie auf die gleiche Weise die Größe des Elements ändern.

Über die **Sichtbar**-Eigenschaft bestimmen Sie, ob während der Präsentation das Touch Slider-Element angezeigt wird. In der Eigenschaft **Sichtbar in Abhängigkeit von** können Sie ein beliebiges anderes Element angeben. Das Touch Slider-Element wird nur dann in der Präsentation angezeigt, wenn auch das angegebene Element sichtbar ist. Diese Funktion ist z.B. dann sinnvoll, wenn mehrere Elemente auf einmal sichtbar bzw. unsichtbar geschaltet werden sollen (z.B. über die Eigenschaft **Automatisch ausblenden** im Text-Element).

Bild und Bilddarstellung

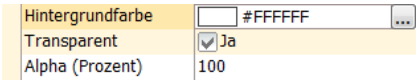
In der Eigenschaft **Bild Dateiname / URL** geben Sie den Dateinamen oder die URL des Bildes an, welches Sie im Touch Slider darstellen möchten. Verwenden Sie hierzu das Eingabefeld oder klicken Sie auf den Button „...“, um das Bild über den Öffnen-Dialog auszuwählen.

Über die Eigenschaft **Streckung** legen Sie die Darstellung von Größe und Seitenverhältnis des Bildes innerhalb des Element-Rechtecks fest. Dabei haben die verschiedenen Einstellungen folgende Bedeutungen:

Streckung	Beschreibung
Proportional	Das Seitenverhältnis des Bildes bleibt erhalten. Das Bild wird innerhalb des Bild-Elements ausgerichtet.
Verzerrt	Die Bildgröße ist gleich dem des Element-Rechtecks.
Keine	Das Bild wird in seiner ursprünglichen Größe dargestellt.

Mit den Eigenschaften **Horiz. Ausrichtung** und **Vert. Ausrichtung** können Sie das Bild innerhalb des Rechtecks ausrichten (links, mittig, unten, usw.).

Hintergrundfarbe und Transparenz

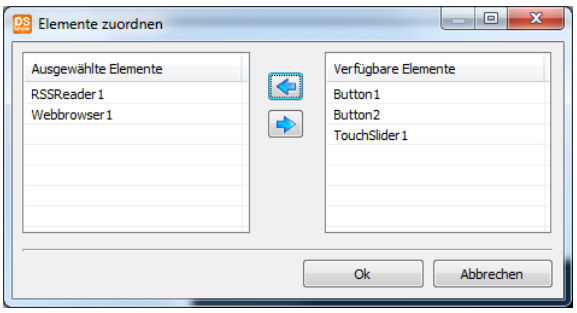


Über die Eigenschaft **Hintergrundfarbe** können Sie die Farbe des Hintergrunds im Touch Slider ändern. Klicken Sie auf den Button „…“, um das Dialogfenster zur Einstellung der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie auch die Farbe direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben. Damit die Hintergrundfarbe angezeigt wird, müssen Sie den Haken in der Eigenschaft **Transparent** entfernen, da ansonsten alle darunterliegenden Elemente mit dargestellt werden. Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

Darstellungselemente verknüpfen und bewegen

Ausgewählte Elemente	1 Eintrag
Richtung	Vertikal
Bewegung bei Klick	Hoch
Zurück zum Ursprung nach (Sek.)	60

Über die Eigenschaft **Ausgewählte Elemente** können Sie die Darstellungselemente angeben, welche bei der Bewegung des Touch Sliders mitbewegt werden sollen. Klicken Sie auf den Button „…“, um das Dialogfenster zur Auswahl der Elemente zu öffnen:



In der rechten Spalte sind alle verfügbaren Elemente der aktuellen Seite aufgelistet. Die rechte Spalte enthält die Elemente, welche über den Touch Slider mitbewegt werden sollen. Durch die Pfeil-Buttons in der Mitte können Sie die Elemente zwischen den Spalten bewegen.

Mit der Eigenschaft **Richtung** geben Sie die Richtung an, in der sich der Touch Slider bewegen darf. Dabei können Sie zwischen vertikaler, horizontaler oder beiden Richtungen auswählen.

Über die Eigenschaft **Bewegung bei Klick** können Sie einstellen, ob ein einzelner Klick oder Touch auf den Touch Slider eine Bewegung auslösen soll.

Wenn eine bestimmte Zeit keine Aktivität mehr per Touch, Maus oder Tastatur am Display stattfindet, bewegt sich der Touch Slider automatisch mit den ausgewählten Elementen an die ursprünglich eingestellte Position zurück. In der Eigenschaft **Zurück zum Ursprung nach (Sek.)** können Sie hierfür die Zeit in Sekunden festlegen. Wenn Sie diese Funktion nicht wünschen, tragen Sie 0 in die Eigenschaft ein.

Bewegungsbereich einschränken

⊟ Bereich einschränken	0px, 100px, 0px, 100px
Links (Pixel)	0
Oben (Pixel)	100
Rechts (Pixel)	0
Unten (Pixel)	100

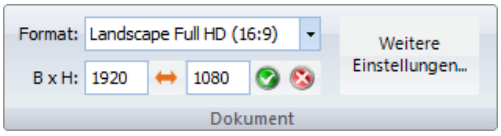
Über die Eigenschaft **Bereich einschränken** können Sie den Bewegungsbereich des Touch Sliders und dessen zugeordneten Elementen einstellen. Hierfür geben Sie die Abstände von den Seitenrändern des Displays in Pixel an. Klappen Sie die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die Abstände anzuzeigen bzw. ändern.

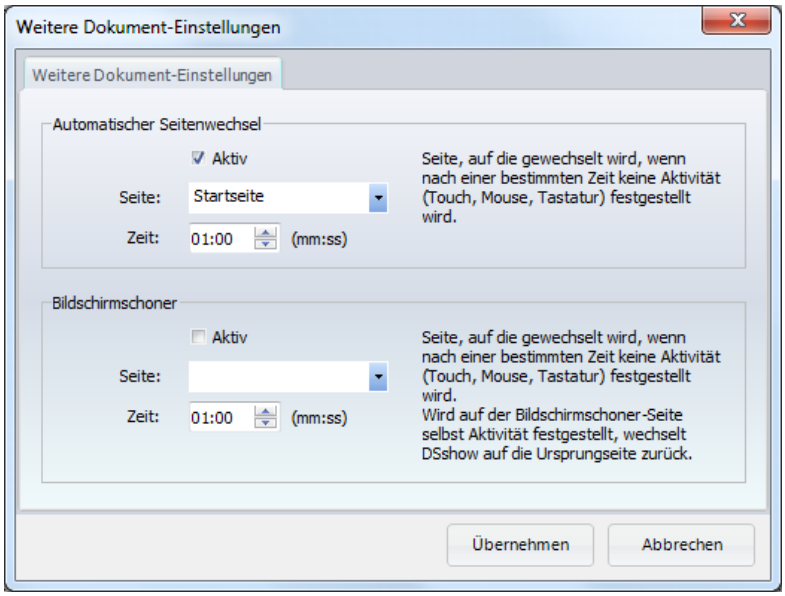
5.6 Weitere Dokument-Einstellungen

5.6.1 Automatischer Seitenwechsel bei Inaktivität

In DSshow haben Sie die Möglichkeit eine Seite aus der Seitenverwaltung anzugeben, auf die automatisch gewechselt wird, wenn eine bestimmte Zeit keine Aktivität mehr per Touch, Maus oder Tastatur am Display stattfindet. Damit können Sie z.B. in einer interaktiven Touch-Anwendung bewirken, dass immer eine Startseite angezeigt wird, wenn gerade niemand das Display verwendet.

Um den automatischen Seitenwechsel einzurichten, wechseln Sie auf den Reiter „Design“ und klicken im Menü-Band im Bereich Dokument auf den Button „Weitere Einstellungen…“. Es erscheint folgender Eingabedialog:




Weitere Dokument-Einstellungen
Weitere Dokument-Einstellungen
Automatischer Seitenwechsel
Aktiv
Seite: Startseite
Zeit: 01:00 (mm:ss)
Seite, auf die gewechselt wird, wenn nach einer bestimmten Zeit keine Aktivität (Touch, Mouse, Tastatur) festgestellt wird.
Bildschirmschoner
Aktiv
Seite:
Zeit: 01:00 (mm:ss)
Seite, auf die gewechselt wird, wenn nach einer bestimmten Zeit keine Aktivität (Touch, Mouse, Tastatur) festgestellt wird.
Wird auf der Bildschirmschoner-Seite selbst Aktivität festgestellt, wechselt DSshow auf die Ursprungseite zurück.
Übernehmen
Abbrechen

In dem oberen Bereich „Automatischer Seitenwechsel“ legen Sie die Seite fest, auf die gewechselt wird, wenn keine Aktivität mehr am Display stattfindet. Die Zeit nachdem der Wechsel durchgeführt werden soll, legen Sie dabei in Minuten und Sekunden fest. Die Funktion des automatischen Seitenwechsels können Sie über die Checkbox „Aktiv“ ein- und ausschalten.

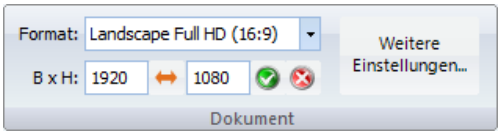
Zusätzlich können Sie auch den Bildschirmschoner aktivieren (siehe Bildschirmschoner). Die Zeit im Bildschirmschoner sollte dabei größer als die Zeit im automatischen Seitenwechsel gewählt werden. Damit bewirken Sie, dass bei einer Inaktivität am Display immer zuerst die Startseite und danach die Seite mit dem Bildschirmschoner angezeigt wird.

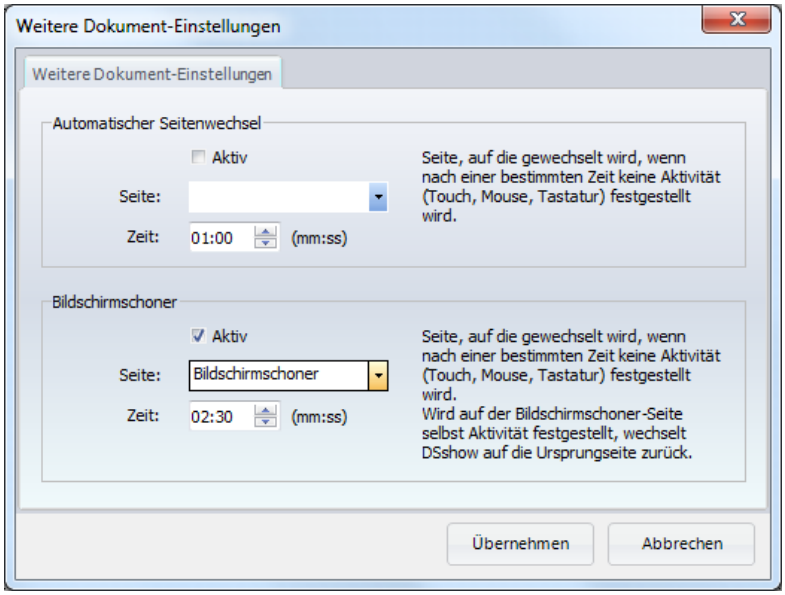
5.6.2 Bildschirmschoner

In DSshow haben Sie die Möglichkeit in Ihrem Projekt einen Bildschirmschoner einzurichten. Dabei geben Sie eine Seite aus der Seitenverwaltung an, die als Bildschirmschoner verwendet werden soll. Wenn eine bestimmte Zeit keine Aktivität mehr am Display stattfindet (Touch, Maus, Tastatur), wechselt DSshow automatisch auf die eingestellte Seite. Sobald ein Nutzer das Display wieder bedient, wechselt DSshow auf die vorher dargestellte Seite zurück.

Wir empfehlen auf der Bildschirmschoner-Seite bildschirmfüllend bewegte Bilder (z.B. eine Bildershow oder Videos in einer Endlosschleife) anzuzeigen, um Display-Effekte wie Image Persistence, Image Burn-in und Image Sticking zu verhindern.

Um den Bildschirmschoner einzurichten, wechseln Sie auf den Reiter „Design“ und klicken im Menü-Band im Bereich Dokument auf den Button „Weitere Einstellungen…“. Es erscheint folgender Eingabedialog:




Weitere Dokument-Einstellungen
Weitere Dokument-Einstellungen
Automatischer Seitenwechsel
Aktiv
Seite:
Zeit: 01:00 (mm:ss)
Seite, auf die gewechselt wird, wenn nach einer bestimmten Zeit keine Aktivität (Touch, Mouse, Tastatur) festgestellt wird.
Bildschirmschoner
Aktiv
Seite: Bildschirmschoner
Zeit: 02:30 (mm:ss)
Seite, auf die gewechselt wird, wenn nach einer bestimmten Zeit keine Aktivität (Touch, Mouse, Tastatur) festgestellt wird.
Wird auf der Bildschirmschoner-Seite selbst Aktivität festgestellt, wechselt DSshow auf die Ursprungseite zurück.
Übernehmen
Abbrechen

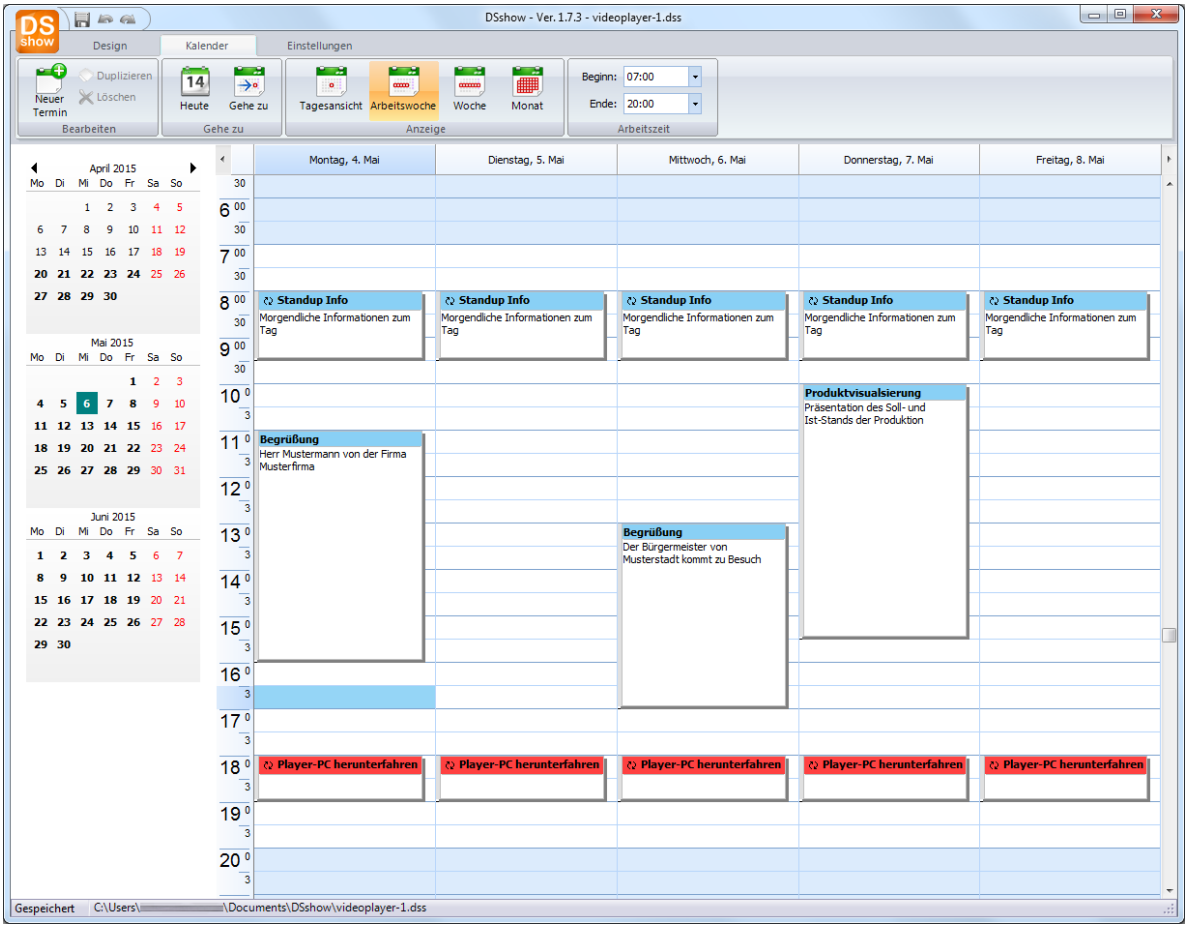
In dem unteren Bereich „Bildschirmschoner“ legen Sie die Seite fest, auf die gewechselt wird, wenn keine Aktivität mehr am Display stattfindet. Die Zeit nachdem der Wechsel durchgeführt werden soll, legen Sie dabei in Minuten und Sekunden fest. Die Bildschirmschoner-Funktion können Sie über die Checkbox „Aktiv“ ein- und ausschalten.

Die Funktion des automatischen Seitenwechsels wird unter Automatischer Seitenwechsel bei Inaktivität beschrieben.

6 Kalender

6.1 Übersicht

Über den Reiter „Kalender“ können Sie Termine und Terminserien zur zeitlichen Steuerung Ihrer Präsentation anlegen und bearbeiten. Auch das zeitgesteuerte Herunterfahren Ihrer Player-PC ist über den Kalender möglich.

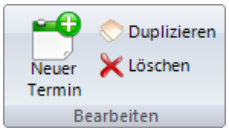


In der mittleren Ansicht können Sie Termine hinzufügen, bearbeiten und löschen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in diesen Bereich, um über das Pop-up-Menü neue Termine hinzuzufügen und zu bearbeiten. Durch Ziehen mit der Maus am Termin können Sie den Zeitpunkt und die Länge dessen auch direkt in der Ansicht ändern.

Im linken Bereich befindet sich eine Drei-Monats-Ansicht, über die einzelne Tage, Wochen oder Monate ausgewählt werden können. Tage, welche Termine enthalten, werden fettmarkiert dargestellt.

6. Kalender

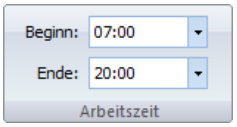
Über das Menü-Band im oberen Bereich können Sie neue Termine hinzufügen, bzw. entfernen und Einstellungen für die Kalenderansicht vornehmen.



Im Bearbeiten-Bereich können Sie neue Termine hinzufügen oder einen ausgewählten Termin duplizieren oder löschen. Alternativ können Sie auch das Pop-up-Menü in der Kalenderansicht verwenden. Klicken Sie hierzu mit der rechten Maustaste auf einen Termin oder in einen leeren Bereich, um das Pop-up-Menü anzuzeigen.

Über den Gehe zu-Bereich können Sie in der Kalenderansicht zu einem bestimmten Tag springen. Dabei können Sie einen bestimmten Tag wählen („Gehe zu“-Button) oder einfach auf den heutigen Tag springen („Heute“-Button).

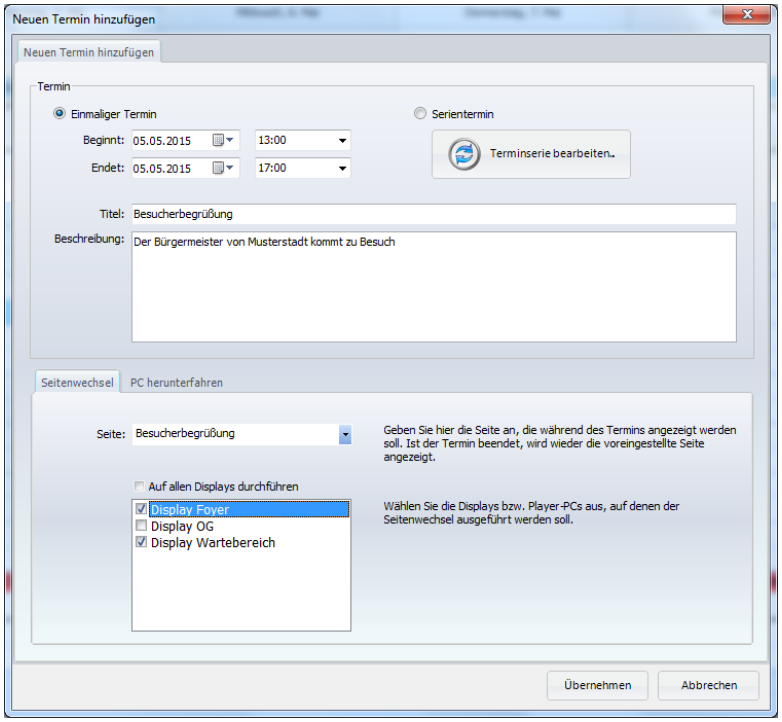
Im Anzeige-Bereich können Sie die Kalenderansicht ändern. Dabei können Sie zwischen der Tagesansicht, Arbeitswoche, Wochen- und Monatsansicht wählen.



Über den Arbeitszeit-Bereich können Sie grafisch die Arbeitszeit für die Kalenderansicht einstellen. Die Bereiche innerhalb der Arbeitszeit werden weiß und Bereiche außerhalb hellblau dargestellt. Außer der grafischen Darstellung hat die Arbeitszeit für DSshow keine Bedeutung.

6.2 Termine anlegen und bearbeiten

Um einen neuen Termin hinzuzufügen, klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Kalenderansicht und wählen im Pop-up-Menü den Eintrag „Neuer Termin…“. Es erscheint folgender Eingabe-Dialog:



In dem oberen Bereich „Termin“ geben Sie den Start- und End-Zeitpunkt des Termins ein. Weiterhin können Sie einen Titel und eine Beschreibung für den Termin hinterlegen, um dessen Bedeutung später einfacher nachzuvollziehen.

Sie können den Termin auch in einen Serientermin umwandeln, indem Sie die Option „Serientermin“ auswählen und diesen über den Button „Terminserie bearbeiten…“ bearbeiten. Serientermine werden unter Terminserien anlegen und bearbeiten genauer erläutert.

Im unteren Bereich geben Sie an, ob an dem Termin ein Seitenwechsel durchgeführt oder der Player-PC heruntergefahren werden soll. Wählen Sie hierzu einfach den entsprechenden Reiter aus. Die Auswahl wird beim Übernehmen des Termins mit gespeichert.

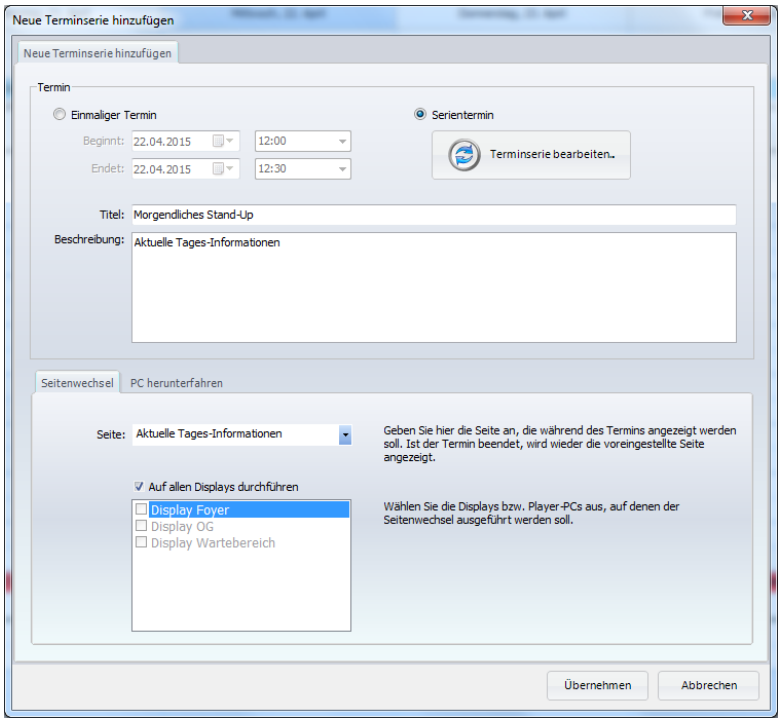
Beim Seitenwechsel geben Sie die Seite aus der Seitenverwaltung an, die während des Termins angezeigt werden soll. Ist der Termin beendet, wechselt DSshow auf die vorher angezeigte Seite zurück. Sollten sich mehrere Termine zeitlich überlappen, wird immer der jüngste Termin berücksichtigt, welcher für das Display bzw. den Player-PC relevant ist.

Wenn Sie DSshow in einem Netzwerk betreiben, können Sie in der Liste unten die Displays bzw. Player-PC auswählen, auf denen der Seitenwechsel oder das Herunterfahren des PC durchgeführt werden soll (siehe auch Displays / Player-PC verwalten).

Damit der Termin an die Player-PC in Ihrem Netzwerk übertragen wird, klicken Sie auf den Button „Übernehmen“ und speichern dann das gesamte DSshow-Projekt. DSshow erkennt die Änderung auf den Player-PC automatisch und übernimmt die neuen bzw. bearbeiteten Termine.

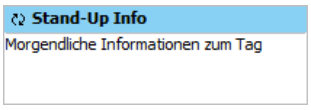
6.3 Terminserien anlegen und bearbeiten

Um einen neuen Serientermin hinzuzufügen, klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Kalenderansicht und wählen im Pop-up-Menü den Eintrag „Neue Terminserie…“. Es erscheint folgender Eingabe-Dialog:



Im oberen Bereich „Termin“ können Sie über den Button „Terminserie bearbeiten…“ den Serientermin bearbeiten. Weiterhin können Sie einen Titel und eine Beschreibung für die Termine hinterlegen, um dessen Bedeutung später einfacher nachzuvollziehen.

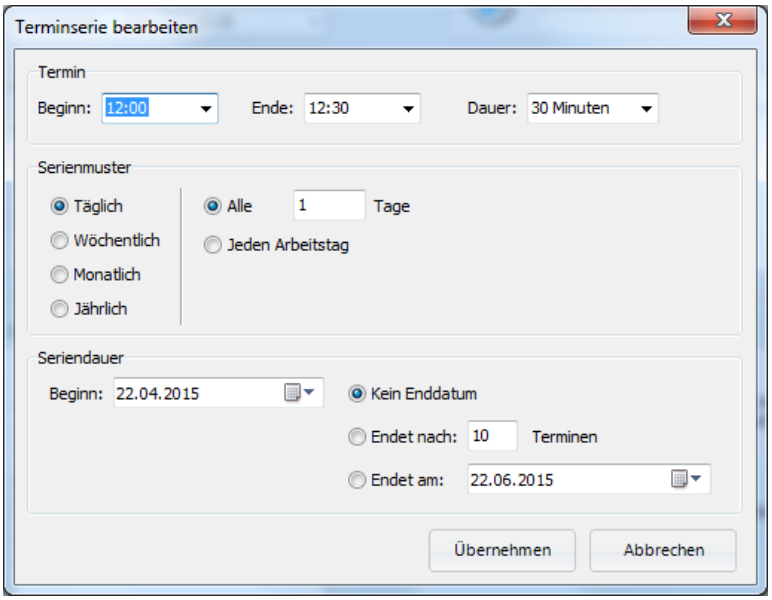
Sie können den Serientermin auch in einen einmaligen Termin umwandeln, indem Sie die Option „Einmaliger Termin“ auswählen. Einmalige Termine und die Funktion des Seitenwechsel bzw. des Herunterfahren des PC, werden unter Termine anlegen und bearbeiten genauer erläutert.



Serientermine werden im Kalender mit dem Symbol 🗘 gekennzeichnet. Wenn Sie einen Serientermin im Nachhinein bearbeiten, können Sie auswählen, ob Sie den einzelnen Termin oder die gesamte Terminserie ändern möchten. Bei der Änderungen einzelner Serientermine, werden die im Kalender mit dem Symbol 🗘 und somit als Ausnahme gekennzeichnet.

Damit die Änderungen an den Terminen an die Player-PC in Ihrem Netzwerk übertragen werden, müssen Sie Ihr DSshow-Projekt speichern. DSshow erkennt die Änderung auf den Player-PC automatisch und übernimmt die neuen bzw. bearbeiteten Termine.

Klicken Sie nun auf den Button „Terminserie bearbeiten…“, um folgendes Dialog-Fenster anzuzeigen:



Im Bereich „Termin“ tragen Sie die Start- und End-Uhrzeit bzw. die Dauer des Serientermins ein.

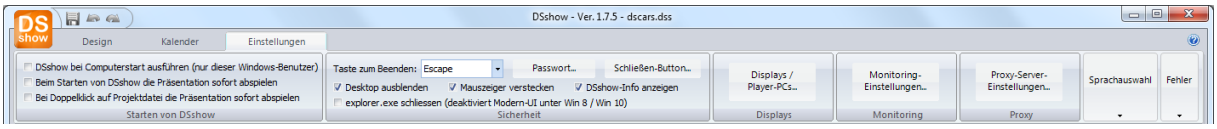
Über das Serienmuster legen fest, wie die Terminserie wiederholt werden soll. Dabei können sich die Termine täglich, wöchentlich, monatlich und jährlich wiederholen.

Im Bereich „Seriendauer“ können Sie den Zeitraum festlegen, indem das Serienmuster wiederholt werden soll.

7 Einstellungen

7.1 Übersicht

Über den Reiter „Einstellungen“ können Sie verschiedene Einstellungen für DSshow vornehmen.

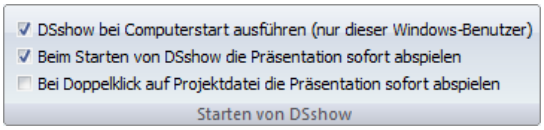


Sie können hier unter anderem festlegen, wie DSshow starten soll, welche Windows-Funktionen während der Präsentation deaktiviert werden sollen, ein Administratorpasswort hinterlegen, usw.

Die meisten der Einstellungen werden lokal auf Ihrem Player-PC unter dem aktuell angemeldeten Windows-Benutzer gespeichert, andere wiederrum direkt in Ihrem DSshow-Projekt.

In den folgenden Abschnitten werden die Einstellungen und deren Wirkung genauer erläutert.

7.2 Starten von DSshow


DSshow bei Computerstart ausführen (nur dieser Windows-Benutzer)
Beim Starten von DSshow die Präsentation sofort abspielen
Bei Doppelklick auf Projektdatei die Präsentation sofort abspielen
Starten von DSshow

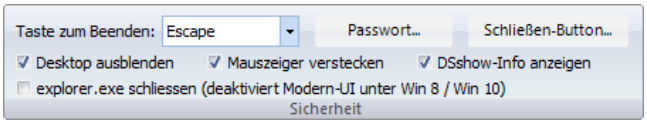
Unter dem Hauptreiter „Einstellungen“ im Menü-Band „Starten von DSshow“ legen Sie fest, wie DSshow gestartet werden soll und ob dieses im Bearbeitungs- oder Präsentationsmodus nach dem Startvorgang ausgeführt wird.

Wenn Sie den Haken bei „DSshow beim Computerstart ausführen“ setzen, wird DSshow kurz nach dem Booten von Windows automatisch ausgeführt. Unabhängig von den anderen Optionen startet DSshow in diesem Fall immer im Präsentationsmodus. Wenn Sie Ihren Player-PC z.B. zeitgesteuert über das BIOS morgens hochfahren lassen, können Sie mit dieser Option sicherstellen, dass DSshow immer mit gestartet wird. Bitte beachten Sie, dass DSshow nur unter dem Windows-Benutzer automatisch ausgeführt wird, unter dem die Option gesetzt wurde.

Falls Sie DSshow auf Ihrem Player-PC mehrfach gleichzeitig ausführen (z.B. wenn Sie mehrere Displays an Ihrem Player-PC angeschlossen haben) und Sie beim Computerstart mehrere DSshow-Instanzen starten möchten, können Sie hierfür eine Batch-Datei erstellen, welches das Starten der DSshow-Instanzen übernimmt und diese Datei in den Windows-Autostart legen (siehe hierzu Verwendung mehrerer Displays an einem Player-PC). Hierzu müssen Sie den Haken bei „DSshow beim Computerstart ausführen“ entfernen.

7.3 Sicherheit

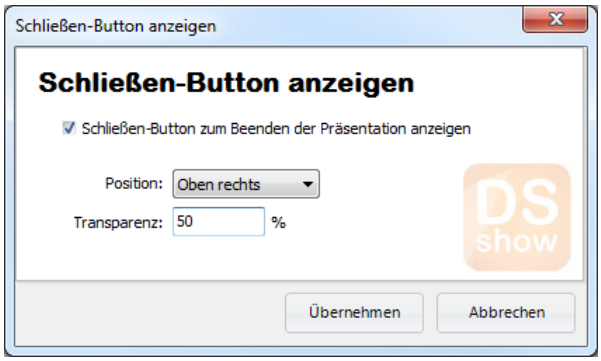
7.3.1 Präsentation beenden über Tastatur oder Schließen-Button



Um vom Präsentations- wieder in den Bearbeitungsmodus zurückzukehren, können Sie eine Taste auf Ihrer Tastatur zuordnen oder einen Schließen-Button während der Präsentation einblenden, welcher per Touch oder Maus die Präsentation beendet. Wechseln Sie hierzu in DSshow auf den Hauptreiter „Einstellungen“, um Zugriff auf das Menü-Band „Sicherheit“ zu erhalten.

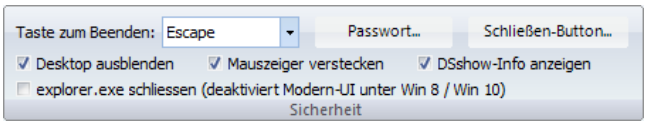
Standardmäßig ist in DSshow die Escape-Taste zum Beenden der Präsentation voreingestellt. Über die Dropdown-Liste „Taste zum Beenden“ können Sie auch eine andere Taste angeben.

Um den Schließen-Button in Ihrer Präsentation zu konfigurieren, klicken Sie auf den Button „Schließen-Button“, um folgendes Dialog-Fenster zu öffnen:

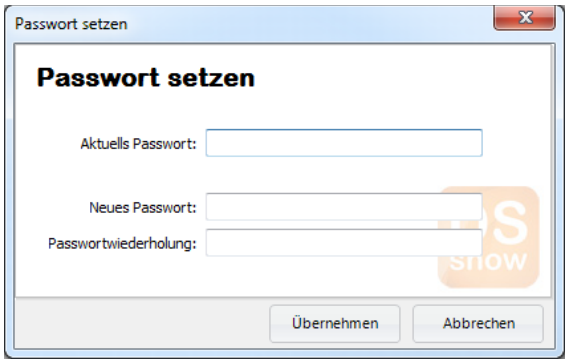


Setzen Sie den Haken, um den Schließen-Button während der Präsentation mit anzuzeigen. Über „Position“ können Sie die Stelle angeben, an welcher der Schließen-Button dargestellt werden soll. Im dem Eingabefeld „Transparenz“ können Sie in Prozent festlegen, mit welchem Grad an Durchsichtigkeit der Button dargestellt wird. Bei einer Angabe von 0% ist der Button vollständig sichtbar, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% unsichtbar.

7.3.2 Administratorpasswort einstellen



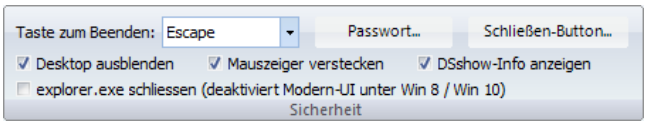
Unter dem Hauptreiter „Einstellungen“ im Menü-Band „Sicherheit“ haben Sie die Möglichkeit, eine Passwortabfrage einzublenden, wenn ein Nutzer versucht die Präsentation zu beenden und somit Zugriff auf den Bearbeitungsmodus und Windows erhält. Klicken Sie hierzu auf den Button „Passwort…“, um den Eingabe-Dialog zum Setzen des Passwortes zu öffnen:



Unter „Aktuelles Passwort“ geben Sie das aktuell eingestellte Passwort ein. Falls bisher keins hinterlegt wurde, lassen Sie das Feld einfach leer.

Über die Eingabefelder „Neues Passwort“ bzw. „Passwortwiederholung“ können Sie Ihr neues Passwort eingeben. Falls Sie ein bereits eingestelltes Passwort entfernen möchten, lassen Sie einfach beide Felder leer.

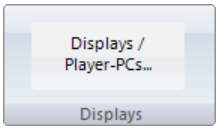
7.3.3 Windows-Funktionen ein- und ausschalten



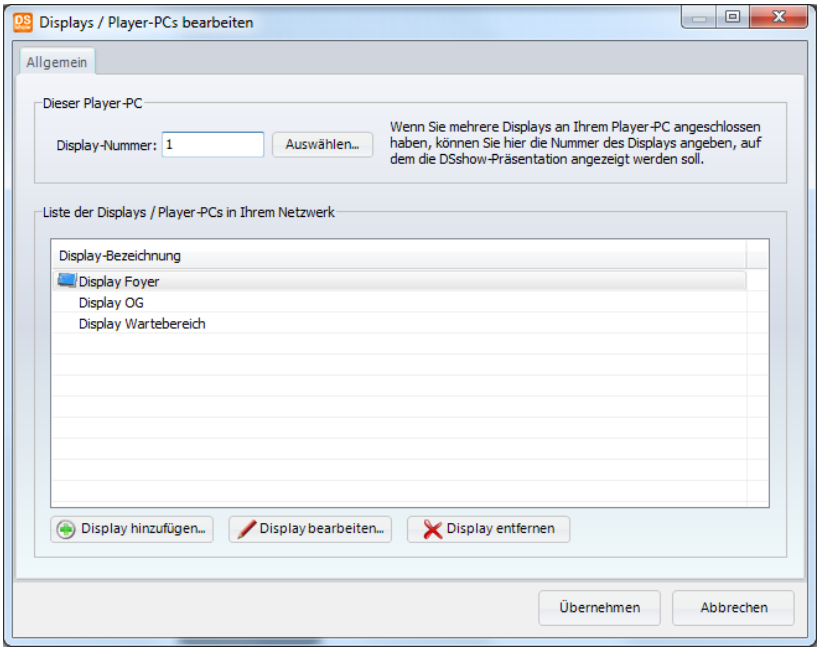
Während des Präsentationsmodus können Sie diverse Windows-Elemente wie den Desktop und den Mauszeiger ausblenden oder den Windows-Explorer beenden, um Modern-UI (Charms-Bar, Info-Center, etc.) unter Windows 8 bzw. Windows 10 zu deaktivieren.

Wechseln Sie hierzu in den Hauptreiter „Einstellungen“ und setzen die entsprechenden Optionen im Menü-Band „Sicherheit“.

7.4 Displays / Player-PC verwalten



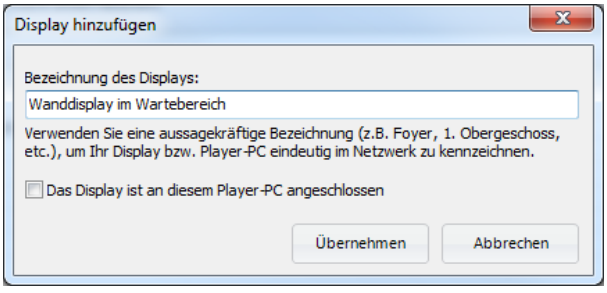
Unter dem Hauptreiter „Einstellungen“ im Menü-Band „Displays“ können Sie Ihre Displays bzw. Player-PC im Netzwerk (oder Internet) verwalten. Falls Sie mehrere Bildschirme an einem Player-PC angeschlossen haben, können Sie zudem festlegen, auf welchem Bildschirm die Präsentation dargestellt werden soll. Klicken Sie auf den Button „Displays / Player-PC…“, um folgenden Dialog zu öffnen:



Wenn Sie mehrere Displays an Ihrem Player-PC angeschlossen haben, können Sie im Bereich „Dieser Player-PC“ die Nummer des Displays angeben, auf dem die Präsentation dargestellt werden soll. Tragen Sie die Nummer in das Eingabefeld ein oder klicken Sie auf den Button „Auswählen…“, um das entsprechende Display per Touch oder Maus auszuwählen.

Bitte beachten Sie, dass Sie für den Betrieb mehrerer Displays an einem Player-PC die Anzeige unter Windows erweitern müssen. Gehen Sie hierzu in die Windows-Anzeige-Einstellungen und stellen die Option „Mehrere Anzeigen“ auf „Diese Anzeigen erweitern“ ein.

Im unteren Bereich können Sie in der Liste Ihre Displays bzw. Player-PC im Netzwerk verwalten. Hierzu tragen Sie Ihre Displays in die Liste über den Button „Display hinzufügen…“ ein:


Display hinzufügen
Bezeichnung des Displays:
Wanddisplay im Wartebereich
Verwenden Sie eine aussagekräftige Bezeichnung (z.B. Foyer, 1. Obergeschoss, etc.), um Ihr Display bzw. Player-PC eindeutig im Netzwerk zu kennzeichnen.
Das Display ist an diesem Player-PC angeschlossen
Übernehmen
Abbrechen

Verwenden Sie eine eindeutige und aussagekräftige Bezeichnung für das Display, um es später einfacher identifizieren zu können. Wenn das Display an dem Player-PC angeschlossen ist, an dem Sie

es gerade hinzufügen, setzen Sie den Haken „Das Display ist an diesem Player-PC angeschlossen“. Andernfalls müssen Sie dies im Nachhinein direkt an dem entsprechenden Player-PC über den Button „Display bearbeiten…“ setzen. DSshow benötigt diese Information, um die Displayinhalte dem Player-PC zuordnen zu können, wenn Sie beispielsweise eine Seite aus der Seitenverwaltung über das Netzwerk auf bestimmten Displays schalten oder einen Termin im Kalender bestimmten Displays zuordnen möchten. Ob ein Display zu diesem Player-PC zugeordnet ist, erkennen Sie, ob das Symbol einem Eintrag in der Liste mit den Displays und Player-PC vorangestellt ist.

Bitte beachten Sie, dass die Liste der Displays direkt in Ihrem DSshow-Projekt gespeichert wird und jeder Player-PC im Netzwerk Zugriff auf die Projekt-Datei benötigt. Ermöglicht werden kann dies über eine Netzwerkfreigabe (Windows-Share) oder über ein Synchronisationstool (z.B. Dropbox oder TeamDrive) für den Zugriff über das Internet.

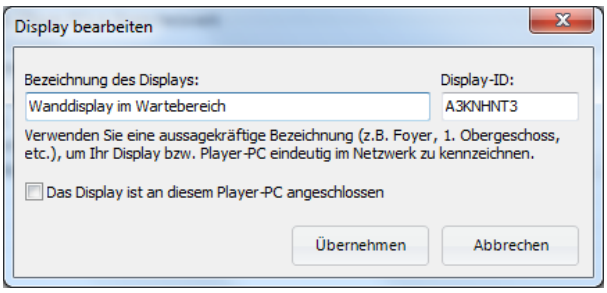
In der Liste können Sie immer nur ein Display gleichzeitig einem Player-PC zuordnen. Wenn Sie an einem Player-PC mehrere Displays betreiben und auf diesen verschiedene Inhalte präsentieren möchten, müssen Sie DSshow beim Starten die Zuordnung des Displays mitteilen. Hierzu übergeben Sie per Kommandozeilenparameter die Display-ID und Displaynummer an die jeweilige DSshow-Instanz. Die Displaynummer gibt an, auf welchem der am Player-PC angeschlossenen Bildschirme DSshow die Präsentation anzeigen soll und die Display-ID die Zuordnung zum Display in der Liste.

In dem folgenden Beispiel werden zwei DSshow-Instanzen im Präsentationsmodus gestartet, wobei jeder Instanz ein entsprechendes Display zugeordnet wird:

```
@start "" "C:\Program Files (x86)\DSshow\dsshow.exe" -project
"D:\anzeige.dss" -fullscreen -displayindex 1 -displayid A3KNHNT3

@start "" "C:\Program Files (x86)\DSshow\dsshow.exe" -project
"D:\anzeige.dss" -fullscreen -displayindex 2 -displayid 9XDTS6SD
```

Die erste DSshow-Instanz wird auf dem ersten am Player-PC angeschlossenen Display mit der ID „A3KNHNT3“ gestartet, die zweite Instanz auf dem zweiten Display mit der ID „9XDTS6SD“. Die Display-IDs können Sie ermitteln, indem Sie in der Liste Displays und Player-PC das entsprechende Display auswählen und auf den Button „Displays bearbeiten…“ klicken:


Display bearbeiten
Bezeichnung des Displays:
Wanddisplay im Wartebereich
Display-ID:
A3KNHNT3
Verwenden Sie eine aussagekräftige Bezeichnung (z.B. Foyer, 1. Obergeschoss, etc.), um Ihr Display bzw. Player-PC eindeutig im Netzwerk zu kennzeichnen.
Das Display ist an diesem Player-PC angeschlossen
Übernehmen
Abbrechen

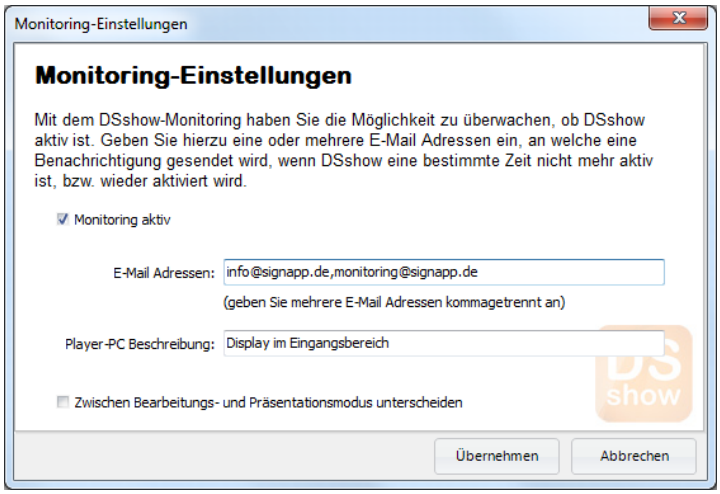
In dem Dialog ist dem Wanddisplay im Wartebereich die Display-ID „A3KNHNT3“ zugeordnet.

Unter den Abschnitten DSshow im Netzwerk einrichten und Verwendung mehrerer Displays an einem Player-PC wird die Einrichtung und Benutzung Schritt für Schritt erläutert.

7.5 DSshow Monitoring

In DSshow haben Sie die Möglichkeit eine Überwachung zu aktivieren, über die Sie per E-Mail benachrichtigt werden, ob DSshow aktiv oder inaktiv ist. Das Monitoring und der E-Mail-Versand werden dabei über einen Cloud-Dienst von DSshow zur Verfügung gestellt. Damit das Monitoring ordnungsgemäß funktioniert, ist eine permanente Internetverbindung auf Ihrem Player-PC notwendig.

Wechseln Sie in den Hauptreiter „Einstellungen“ und klicken im Menü-Band „Monitoring“ auf den Button „Monitoring Einstellungen…“. Es erscheint folgendes Dialog-Fenster:


Monitoring-Einstellungen
Monitoring-Einstellungen
Mit dem DSshow-Monitoring haben Sie die Möglichkeit zu überwachen, ob DSshow aktiv ist. Geben Sie hierzu eine oder mehrere E-Mail Adressen ein, an welche eine Benachrichtigung gesendet wird, wenn DSshow eine bestimmte Zeit nicht mehr aktiv ist, bzw. wieder aktiviert wird.
Monitoring aktiv
E-Mail Adressen:
info@signapp.de,monitoring@signapp.de
(geben Sie mehrere E-Mail Adressen kommagetrennt an)
Player-PC Beschreibung:
Display im Eingangsbereich
Zwischen Bearbeitungs- und Präsentationsmodus unterscheiden
Übernehmen
Abbrechen

Setzen Sie den Haken bei „Monitoring aktiv“, um das Monitoring zu aktivieren. In dem Eingabefeld „E-Mail Adressen“ können Sie eine oder mehrere E-Mail Adressen (kommagetrennt) angeben, an welche die Benachrichtigung versendet werden soll. Über „Player-PC Beschreibung“ können Sie eine Beschreibung zum Player-PC angeben, die in der E-Mail-Benachrichtigung mit aufgeführt wird.

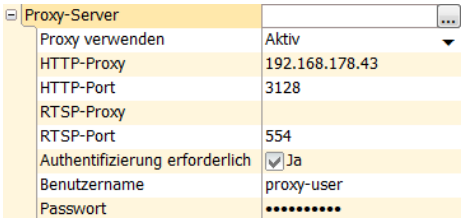
Weiterhin können Sie angeben, ob Sie darüber informiert werden, ob sich DSshow im Bearbeitungs- oder Präsentationsmodus befindet. Wenn Sie die Option aktivieren, werden Sie bei jedem Wechsel zwischen den beiden Modi per E-Mail informiert. Andernfalls erhalten Sie nur die Information, ob DSshow gerade aktiv oder inaktiv ist.

Die Inaktivität von DSshow wird festgestellt, falls DSshow sich seit ca. 10 Minuten nicht mehr beim Cloud-Dienst angemeldet hat.

7.6 Proxy-Server

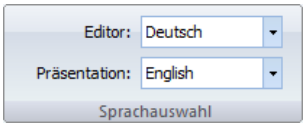
Einige Funktionen und Darstellungselemente in DSshow benötigen Zugriff auf das Internet. Hierfür können Sie unter dem Hauptreiter „Einstellungen“ im Menü-Band „Proxy“ einen Proxy-Server angeben, über den der Internet-Zugriff erfolgen soll. Klicken Sie auf den Button „Proxy-Server-Einstellungen…“, um folgenden Dialog zu öffnen:

Um einen Proxy-Server zu verwenden, setzen Sie den Haken bei „Proxy verwenden“. Sie können nun jeweils Adresse und Port für das HTTP- und RTSP-Protokoll angeben. Falls der Proxy-Server eine Authentifizierung erfordert, können Sie diese in den entsprechenden Eingabefeldern hinterlegen. Um Ihre Angaben zu überprüfen, verwenden Sie den Button „Einstellungen testen…“.



In einigen Darstellungselementen (z.B. Webbrowser, RSS-Reader, Wetter) können Sie die Proxy-Server-Einstellungen auch direkt in den Element-Eigenschaften vornehmen. Somit haben die Möglichkeit pro Element anzugeben, ob und welcher Proxy-Server für den Zugriff auf das Internet verwendet werden soll. Sinnvoll ist dies z.B., wenn Sie ein RSS-Reader und einen Webbrowser einsetzen, wobei der RSS-Reader Zugriff auf das Internet benötigt, der Webbrowser dagegen Web-Inhalte aus Ihrem lokalen Intranet anzeigen soll. In diesem Fall hinterlegen Sie im RSS-Reader die Angaben zum Proxy-Server und deaktivieren diesen im Webbrowser.

7.7 Sprachauswahl

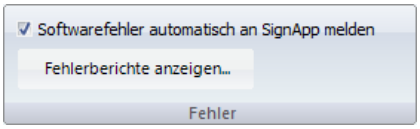


Unter dem Hauptreiter „Einstellungen“ im Menü-Band „Sprachauswahl“ können Sie die Sprache einstellen. Dabei wird zwischen dem Bearbeitungs- und Präsentationsmodus unterschieden.

Die Sprache für den Bearbeitungsmodus (Editor) betrifft das Bearbeiten der Präsentation (DSshow-Hauptfenster, Dialoge, Eigenschaften, usw.). Diese Einstellung wird lokal auf Ihrem PC gespeichert.

Die Sprache für den Präsentationsmodus betrifft die Darstellung während der Präsentation (z.B. Tag- und Monatsnamen im Uhrzeit- und Wetter-Element). Diese Einstellung wird direkt in Ihrem DSshow-Projekt gespeichert.

7.8 Fehlerberichte



Wie auch andere Software ist DSshow nicht frei von Fehlern. Falls unerwartete Fehler auftreten, versucht DSshow diese in einen Fehlerbericht zusammenzufassen und die Ausführung des Programmes trotzdem normal fortzuführen.

Unter dem Hauptreiter „Einstellungen“ im Menü-Band „Fehler“ können Sie den Ordner öffnen, in dem die Fehlerberichte abgelegt werden. Wenn Sie die Option „Softwarefehler automatisch an SignApp melden“ aktivieren, werden die Fehlerberichte automatisch über das Internet an uns übermittelt. Diese helfen uns, vorhandene Fehler zu beseitigen und die Stabilität zukünftiger DSshow-Versionen zu verbessern.

Sie können die Fehlerberichte auch per E-Mail direkt an unseren Support (support@dsshow.de) senden. Für uns sehr hilfreich ist es, wenn Sie zusätzlich Ihr DSshow-Projekt beifügen. Nutzen Sie hierzu einfach die Archivierungsfunktion in DSshow (siehe Projekt archivieren), um uns Ihr vollständiges Projekt zukommen zu lassen. Bitte verwenden Sie bei der Archivierung die Option „Projekt in Zip-Archiv speichern“, um Ihr Projekt komprimiert in einer Datei zusammenzufassen.

8 Weitere Einstellungen

8.1 Fernwartung eines Player-PC

Wenn sich Ihr Player-PC an einen entfernten Ort befindet oder Sie keine Tastatur oder Maus an diesem angeschlossen haben, empfiehlt es sich eine Fernwartung einzurichten. Hierfür gibt es diverse kostenlose und kostenpflichte Programme, welche Sie zur Fernwartung einsetzen können.

Im Folgenden werden drei Programme erwähnt, welche Sie für die Fernwartung Ihres Player PC einsetzen können:

- **UltraVNC**
  Weit verbreitete und kostenloses Open-Source-Software, welche Sie sich unter http://www.uvnc.com/ herunterladen können.

- **Remote Utilities**
  Kostenlose Nutzung für bis zu 10 Remote PC auch bei gewerblicher Nutzung.
  http://www.remoteutilities.de/

- **TeamViewer**
  Bekannte und sehr einfach zu konfigurierende Software, welche Sie sich unter https://www.teamviewer.com herunterladen können.

8.2 Kommandozeilenparameter

Beim Starten von DSshow können Sie diverse Parameter per Kommandozeile übergeben und damit die Ausführung von DSshow beeinflussen. DSshow kann dabei mit folgenden Parametern gestartet werden:

```
dsshow.exe [ -project "Dateiname"
             [ -fullscreen | -editmode ]
             [ -displayindex "Displaynummer" ]
             [ -displayid "Display-ID" ]
           ]
```

Parameter	Beschreibung
-project "Dateiname"	Gibt das zu startende DSshow-Projekt an. Der Pfad und Dateiname muss zwischen zwei Anführungszeichen angegeben werden. Wenn Sie weitere Kommandozeilenparameter verwenden, muss der Parameter -project immer mit angegeben werden.
-fullscreen	Startet DSshow im Präsentationsmodus. Der Parameter -project muss mit angegeben werden.
-editmode	Startet DSshow im Bearbeitungsmodus. Der Parameter -project muss mit angegeben werden.
-displayindex "Displaynummer"	Gibt die Nummer des am Player-PC angeschlossenen Bildschirmes an, auf dem die Präsentation dargestellt werden soll. Bitte beachten Sie auch die Hinweise unter Displays / Player-PC verwalten. Der Parameter -project muss mit angegeben werden.
- displayid "Display-ID"	Gibt die ID des Bildschirmes an, welche zu einem Display in der Liste der Displays und Player-PCs zugeordnet ist. Bitte beachten Sie auch die Hinweise unter Displays / Player-PC verwalten. Der Parameter -project muss mit angegeben werden.

9 Hilfe und Support

Falls Sie weitere Fragen haben oder Unterstützung zur Software DSshow benötigen, können Sie sich an unseren Support per E-Mail an support@dsshow.de wenden oder uns eine Nachricht über unser Kontaktformular unter http://www.dsshow.de/kontakt senden. Unser Support-Team hilft Ihnen gerne weiter.

Bitte schauen Sie sich auch unseren FAQ-Bereich unter http://www.dsshow.de/faq für häufig gestellte Fragen an.